

**ANALISIS KRIMINOLOGI TERHADAP PELAKU
TINDAK PIDANA JUDI SLOT *ONLINE* SEBAGAI
BENTUK *CYBER CRIME***

(Studi Kasus di Polrestabes Semarang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Program Strata Satu (S1)



Qothrun Nada Zahrotun Nabila

2102056041

**PRODI ILMU HUKUM
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2024

NOTA PEMBIMBING SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM

Jl. Prof. Dr. Hamka, KM. 2 Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang, 50181

Telp. (024) 7601291, Fax. 7624691

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp : 4 (empat) eks

Hal : Naskah Skripsi

An. Sdri. Qothrun Nada Zahrotun Nabila

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum

UIN Walisongo

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah saya meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, bersama ini kami kirim naskah skripsi Saudari:

Nama : Qothrun Nada Zahrotun Nabila

NIM : 2102056041

Prodi : Ilmu Hukum

Judul : Analisis Kriminologi Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Slot *Online*
Sebagai Bentuk *Cyber Crime* (Studi Kasus di Polrestaes Semarang)

Dengan ini kami mohon kiranya skripsi Saudari tersebut dapat segera dimunaqasyahkan.

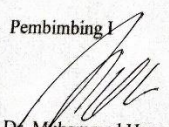
Demikian harap menjadikan maklum.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Semarang, 16 September 2024

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Muhammad Harun, S.Ag., M.H
NIP. 19750815 200801 1 017


Nazar Nurdin, M.S.I
NIP. 1990022 201903 1 015

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM

Prof Dr. Hamka Kampus III Ngaliyan Telp./Fax. (024) 7601291/7624691 Semarang 50185

PENGESAHAN

Skripsi Saudara : Qothrun Nada Zahrotun Nabila
NIM : 2102056041
Program Studi : Ilmu Hukum
Judul Skripsi : Analisis Kriminologi Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Slot Online
Sebagai Bentuk *Cyber Crime* (Studi Kasus di Polrestaes Semarang)

Telah dimunaqosahkan oleh Dewan Penguji Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, dan dinyatakan lulus dengan predikat cumlaude/ baik/ cukup, pada tanggal 12 November 2024 dan dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 Akademik 2024/2025.

Semarang, 12 November 2024

Ketua Sidang

FENNY BINTARAWATI, M.H.
NIP. 198907262019032011

Sekretaris

M. HARUN, S.Ag., M.H.
NIP. 197508152008011017

Penguji I

MARIA ANNAMURYANI, S.H., M.H.
NIP. 196206011993032001



Penguji II

HASNA AFIFAH, M.H.
NIP. 199304092019032021

Pembimbing I

M. HARUN, S.Ag., M.H.
NIP. 197508152008011017

Pembimbing II

NAZAR NURDIN, M.S.I
NIP. 199002222019031015

MOTTO

“Kesuksesan tidak akan datang kepada mereka yang menunggu, tetapi kepada mereka yang pergi mencarinya”
(Thomas Edison)

“Jangan pernah bilang tidak mungkin, *let's say Kun Fayakun* karena tidak ada yang mustahil bagi Allah.”
Selaras dengan firman Allah yang berbunyi:

مَا كَانَ لِلَّهِ أَنْ يَتَّخِذَ مِنْ وَلَدٍ سُبْحَنَهُ إِذَا قَضَىٰ أَمْرًا فَإِنَّمَا يَقُولُ لَهُ كُنْ فَيَكُونُ

Artinya, tidak layak bagi Allah mempunyai anak, Maha Suci Dia. Apabila Dia telah menetapkan sesuatu, maka Dia hanya berkata kepadanya: "Jadilah", maka jadilah ia" (QS. Maryam: 35)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Alm. Ahmad Rubiyanto selaku sosok Ayah yang dijadikan sebagai cinta dan patah hati pertama, serta pelajaran hidup bagi penulis terlintas dari apapun itu, yang belum sempat mendampingi proses pendewasaan penulis, semoga selalu diluaskan kuburnya dan diampuni segala dosa-dosanya.
2. Nurul Fadhilah, sosok wanita hebat yang melahirkan penulis. Terima kasih telah mengusahakan segala hal yang dibutuhkan penulis baik secara materil maupun moril, doa yang tidak pernah berhenti dilangitkan, dan meyakinkan penulis dapat menyelesaikan studi sarjana, serta memberikan penuh motivasi ketika penulis rapuh. Semoga sehat selalu dan hidup lebih lama lagi sampai putri kecil Ibu ini dapat mengangkat derajat orang tua, sebab dunia tanpa Ibu akan hancur hidup seorang anak.
3. Kepada kakek Sugiman dan nenek Alm. Wastumi, yang turut berperan dihidup penulis dengan memberikan petuah dan dukungan secara materil. Terima kasih telah menyayangi cucu perempuan ini dengan tulus.
4. Kepada Munir yang merupakan kakak penulis. Terima kasih telah mendukung penulis dalam menyusun skripsi.
5. Teruntuk diri sendiri Qothrun Nada, terima kasih telah berdamai dengan keadaan dan bertahan sampai dititik perjuangan ini. Mampu berdiri ketika dihantam berbagai masalah, menepikan rasa kemalasan, melawan berisiknya pikiran yang melekat di kepala, dan mengikhlaskan apapun yang telah terjadi di luar kendali penulis. Tetap rendah hati dan semangat untuk memulai kehidupan yang sebenarnya.
6. Teman-teman penulis yang tidak sedarah namun seperti saudara khususnya Anindya, Elvira, Dea, dan Asfa. Terima kasih telah merayakan pencapaian kecil penulis, menyaksikan segala perjuangan bertahan hidup penulis, dan menerima kurang

maupun lainnya. Berkat dukungan, ulur tangan, serta waktu berharga yang diluangkan untuk mendengar keluh kesah, sehingga dapat menyelamatkan mental *health* penulis di era bertempur mengerjakan skripsi. Semoga hal-hal baik selalu berdatangan kepada kalian.

7. Terakhir, kepada seseorang yang tidak dapat disebutkan. Terima kasih telah membantu penyusunan karya ilmiah ini dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan dengan cepat. Kehadiran yang singkat kemarin merupakan pemantik semangat penulis untuk *grow up* menjadi pribadi yang lebih dewasa dan baik. Penulis menyadari bahwa setiap orang ada masanya. Sehat dan sukses selalu, sampai bertemu kembali dititik terbaik menurut takdir.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab, penulis menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ANALISIS KRIMINOLOGI TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA JUDI SLOT *ONLINE* SEBAGAI BENTUK *CYBER CRIME* (STUDI KASUS DI POLRESTABES SEMARANG)” tidak berisi materi yang telah ditulis oleh orang lain atau diterbitkan. Demikian pula skripsi ini tidak berisi satu pun pikiran-pikiran orang lain, kecuali informasi yang terdapat dalam referensi yang dijadikan bahan rujukan.

Semarang, 16 September 2024

Yang menyatakan,



Qothrun Nada Zahrotun Nabila

NIM. 2102056041

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi huruf Arab ke dalam huruf latin yang dipakai dalam penulisan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 05936/U/1987.

I. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	be
ت	Ta	t	te
ث	Sa	ṣ	es
ج	Jim	j	je
ح	Ha	ḥ	ha
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	Dza	dz	zet
ر	Ra	r	er
ز	Za	z	zet

س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ş	Es
ض	Dad	ḍ	de
ط	Tha	ṭ	te
ظ	Zha	ẓ	Zet
ع	‘ain	‘	koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa’	F	Ef
ق	Qa	Q	Qi
ك	Kaf	K	ka
ل	Lam	L	‘el
م	Mim	M	‘em
ن	Nun	N	‘en
و	Wau	W	w
ه	Ha	H	ha
ء	Hamzah		apostrof
ي	Ya	Y	ye

II. *Ta'marbutah di Akhir Kata*

a. Bila dimatikan ditulis h

حكمه	Ditulis	<i>Hikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

b. Bila diikuti dengan kata sandang 'al' serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis h

كرامة الاولياء	Ditulis	<i>Karamah al-Auliya'</i>
----------------	---------	---------------------------

c. Bila ta'marbutah hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis t

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zaakatul fitri</i>
------------	---------	-----------------------

III. *Vokal Pendek*

َ	Fathah	Ditulis	<i>a</i>
ِ	Kasrah	Ditulis	<i>i</i>
ُ	Dhammah	Ditulis	<i>u</i>

IV. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

انتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
اعدت	Ditulis	<i>'u'iddat</i>

V. Kata Sandang Alif + Lam

a. Bila diikuti huruf *Qomariyah* ditulis L (*el*)

القران	Ditulis	<i>al-Qur'an</i>
القياس	Ditulis	<i>al-Qiyas</i>

b. Bila diikuti huruf *syamsiyah* ditulis dengan menggunakan huruf *syamsiyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf l (*el*)nya

السماء	Ditulis	<i>as-Samaa'</i>
السماء	Ditulis	<i>asy-Syams</i>

VI. Penulisan Kata-Kata dalam Rangkaian Kalimat

بداية المجتهد	Ditulis	<i>bidayatul mujtahid</i>
سد الذريعه	Ditulis	<i>sad adz dzariah</i>

VII. Pengecualian

Sistem transliterasi tidak berlaku pada:

- a. Kosa kata Arab yang lazim dalam Bahasa Indonesia dan terdapat dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, misalnya: Al-Qur'an, hadis, mazhab, lafaz.
- b. Judul buk yang menggunakan kata Arab, namun sudah dilatinkan oleh penerbit, seperti judul buku *Ushul al-Fiqh al-Islami*, *Fiqh Munakahat*
- c. Nama pengarang yang menggunakan nama Arab, tapi berasal dari Negara yang menggunakan huruf latin, misalnya Nasrun Haroen, Wahbah al-Zuhaili, As-Sarakhi
- d. Nama penerbit di Indonesia yang menggunakan kata Arab, misalnya Toko Hidayah dan Mizan

ABSTRAK

Eksistensi praktek perjudian slot *online* semakin gencar dilakukan masyarakat di Indonesia khususnya Kota Semarang. Parahnya sasaran permainan judi slot *online* tidak hanya untuk kalangan tua saja, akan tetapi juga banyak dipraktekkan oleh generasi penerus bangsa. Kondisi tersebut perlu ditelusuri dan diberantas sebab tindakan judi *online* dapat merusak masa depan pelaku dan tentunya merugikan diri sendiri, masyarakat, serta negara. Tujuan penulisan ini untuk mengetahui pengaturan hukum positif terhadap tindak pidana judi slot *online* sebagai bentuk *cyber crime* dan mengetahui analisis kriminologi terhadap tindak pidana judi slot *online* sebagai bentuk *cyber crime*.

Karya tulis ilmiah ini menggunakan jenis metode penelitian yuridis empiris. Penelitian yuridis empiris merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati dan menelaah tingkah laku masyarakat secara langsung. Pendekatan penelitian yang digunakan penulis berupa pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan kasus (*case approach*).

Hasil penelitian yang diperoleh penulis, pertama yaitu bahwa pengaturan hukum positif judi slot *online* termuat dalam Pasal 27 ayat (2) dan Pasal 45 ayat (3) UU Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang ITE. Sedangkan aturan umumnya terdapat pada Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP lama. Aturan khusus tidak mengatur secara rinci mengenai pihak yang dapat dikenakan pidana, seperti halnya pemain. Oleh sebab itu menimbulkan disharmonisasi dalam penerapan pasalnya yang masih merujuk pada KUHP lama dan KUHP tidak memuat unsur perbuatan judi secara *online*. Kedua, mengenai analisis kriminologi ditemukan bahwa kejahatan judi slot *online* dapat disebabkan oleh faktor lingkungan, ekonomi, rendahnya pengetahuan larangan perjudian, faktor iseng dan rasa keingintahuan yang cukup tinggi, umur.

Kata kunci: Kriminologi, Judi Slot *Online*, Kejahatan Siber.

Abstract

The existence of online slot gambling practices is increasingly being carried out by people in Indonesia, especially Semarang City. The worst thing is that the target of online slot gambling games is not only for the elderly, but also many are practiced by the nation's next generation. These conditions need to be traced and eradicated because online gambling actions can damage the future of the perpetrator and certainly harm themselves, society, and the state. The purpose of this writing is to find out the positive legal arrangements for online slot gambling as a form of cyber crime and to find out the criminological analysis of online slot gambling as a form of cyber crime.

This scientific paper uses a type of empirical juridical research method. Empirical juridical research is research conducted by observing and examining the behavior of society directly. The research approach used by the author is a statute approach and case approach.

The results of the research obtained by the author, first, are that the positive legal arrangements for online slot gambling are contained in Article 27 paragraph (2) and Article 45 paragraph (3) of Law Number 1 of 2024 concerning the Second Amendment to Law Number 11 of 2008 concerning ITE. While the general rules are contained in Article 303 and Article 303 bis of the old Criminal Code. The special rules do not regulate in detail the parties that can be subject to criminalization, such as players. Therefore, it creates disharmony in the application of the article which still refers to the old Criminal Code and the Criminal Code does not contain elements of online gambling. Second, regarding the criminological analysis, it was found that online slot gambling crimes can be caused by environmental, economic, low knowledge of gambling prohibitions, idle factors and a fairly high sense of curiosity, and age.

Keywords: *Criminology, Online Slot Gambling, Cyber Crime*

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Analisis Kriminologi Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Slot *Online* Sebagai Bentuk *Cyber Crime* (Studi Kasus di Polrestabes Semarang).

Pada kesempatan ini, perkenankanlah penulis menghaturkan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Muhammad Harun, S.Ag., M.H selaku dosen pembimbing I yang dengan ikhlas memberikan bimbingan, dukungan semangat, masukan, kritik, dan saran terhadap penelitian skripsi penulis. Kerelaan beliau dalam mengorbankan waktu, tenaga, dan pikiran merupakan salah satu faktor keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi;
2. Nazar Nurdin, M.S.I selaku dosen pembimbing II yang turut memberikan bimbingan, arahan, kritik, serta saran dalam penulisan skripsi ini;
3. Alm. Bapak Ahmad Rubiyanto dan Ibu Nurul Fadhilah selaku orang tua penulis yang dengan tulus mendidik penulis dengan kasih sayang, serta memberikan motivasi dan do’a kepada penulis.
4. Prof. Dr. H. Abdul Ghofur, M. Ag selaku Dekan Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang beserta segenap jajarannya;
5. Hj. Dr. Novita Dewi Masyithoh, S.H., M.H selaku Ketua Program Studi Ilmu Hukum UIN Walisongo Semarang;
6. Mahdaniyal H.N, M.S.I selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Hukum UIN Walisongo Semarang;
7. Segenap dosen dan civitas akademika UIN Walisongo Semarang khususnya Fakultas Syari’ah dan Hukum Program Studi Ilmu Hukum;

8. IPTU Yusuf Setya Budhi, Briptu Habibullah, dan Briptu Andika selaku narasumber di Polrestabes Semarang, yang turut serta meluangkan waktunya untuk memberikan keterangan kasus judi slot *online* guna melengkapi data penelitian, memberikan masukan, serta dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
9. Kepala Kanwil Kemenkumham Provinsi Jawa Tengah dan Kepala Lembaga Pemasyarakatan Kelas I Semarang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di instansi tersebut guna melengkapi data penelitian; dan
10. Teman-teman ilmu hukum angkatan 2021 khususnya kelas B, terima kasih telah berbagi pengalaman, saling bertukar pikiran selama menuntut ilmu di bangku perkuliahan;

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. Segala sesuatu yang baik datangnya dari Allah dan segala keluputan atau kesalahan berasal dari penulis. Semoga penelitian ini bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, 23 September 2024

Penulis



Qothrun Nada Zahrotun Nabila
NIM. 2102056041

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA PEMBIMBING SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	viii
ABSTRAK.....	xiii
PRAKATA.....	xv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR TABEL	xxi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Telaah Pustaka.....	9
F. Metode Penelitian	13
G. Sistematika Penulisan.....	21
BAB II.....	23

TINJAUAN KONSEPTUAL TENTANG PENGERTIAN KRIMINOLOGI, TINDAK PIDANA, JUDI SLOT <i>ONLINE</i> , SERTA <i>CYBER CRIME</i>	23
A. Tinjauan Kriminologi.....	23
1. Sejarah Perkembangan Kriminologi	23
2. Definisi Kriminologi	27
3. Tujuan Kriminologi.....	31
4. Teori-Teori Sebab Kejahatan	32
B. Tinjauan Tindak Pidana.....	36
1. Definisi Tindak Pidana	36
2. Penggolongan Tindak Pidana	37
3. Unsur-Unsur Tindak Pidana	39
C. Konsep Perjudian.....	40
1. Definisi Perjudian	40
2. Macam-Macam Perjudian.....	42
3. Unsur Pengenaan Tindak Pidana Judi <i>Online</i>	46
D. Landasan Yuridis	48
E. Landasan Dalam Agama.....	51
F. Tinjauan <i>Cyber Crime</i>	54
1. Definisi <i>Cyber Crime</i>	54
2. Jenis-Jenis <i>Cyber Crime</i>	55
BAB III.....	57
DATA STATISTIK KASUS JUDI SLOT <i>ONLINE</i> DAN PROSES PENYELESAIAN KASUS JUDI SLOT <i>ONLINE</i> DI POLRESTABES SEMARANG.....	57
A. Gambaran Umum Polrestabes Semarang.....	57

1. Profile Polrestabes.....	57
2. Visi dan Misi Polrestabes Semarang.....	58
3. Tugas dan Wewenang Kepolisian Resor Kota Besar Semarang.....	59
4. Struktur Organisasi Polrestabes Semarang.....	60
B. Data Statistik Kasus Judi Slot <i>Online</i> yang Ditangani Oleh Kepolisian Resor Kota Besar Semarang.....	60
C. Praktek Permainan Judi Slot <i>Online</i> di wilayah Kecamatan Mijen	77
D. Proses Penyelesaian Mengenai Tindak Pidana Judi Slot <i>Online</i> di Polrestabes Semarang.....	87
BAB IV.....	92
ANALISIS KRIMINOLOGI TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA JUDI SLOT <i>ONLINE</i> SEBAGAI BENTUK <i>CYBER CRIME</i>	92
A. Pengaturan Hukum Positif Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Slot <i>Online</i> Sebagai Bentuk <i>Cyber Crime</i>	92
B. Analisis Kriminologi Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Slot <i>Online</i> Sebagai Bentuk <i>Cyber Crime</i>	112
BAB V.....	135
PENUTUP	135
A. Simpulan.....	135
B. Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA	138
LAMPIRAN.....	147
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	162

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 3. 1 INSTANSI POLRESTABES SEMARANG.....	58
GAMBAR 3. 2 STRUKTUR ORGANISASI POLRESTABES SEMARANG	60
GAMBAR 3. 3 TAMPILAN DAFTAR AKUN.....	78
GAMBAR 3.4 TAMPILAN LOGIN SITUS JUDI SLOT <i>ONLINE</i>	78
GAMBAR 3.5 TAMPILAN MENU DEPOSIT.....	79
GAMBAR 3.6 MODEL JUDI SLOT <i>ONLINE</i>	80
GAMBAR 3. 7 CONTOH BENTUK PERMAINAN JUDI SLOT <i>ONLINE</i> .	81
GAMBAR 3.8 PERMAINAN JUDI SLOT <i>ONLINE</i>	82
GAMBAR 3.9 TOMBOL SPIN JUDI SLOT <i>ONLINE</i>	83
GAMBAR 3.10 ALUR PENYELESAIAN PERKARA JUDI SLOT <i>ONLINE</i>	88

DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 STRUKTUR ANGGOTA UNIT PIDUM.....	62
TABEL 3. 2 DATA STATISTIK KASUS JUDI SLOT <i>ONLINE</i>	63
TABEL 3.3 DATA PENDUKUNG PEMAIN JUDI SLOT <i>ONLINE</i>	84
TABEL 4. 1 CAKUPAN PENGATURAN HUKUM POSITIF PERJUDIAN SECARA KONVENSIONAL MAUPUN <i>ONLINE</i> :	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak dahulu adanya budaya dan tindakan seseorang yang suka mengadu sebuah keberuntungan dalam suatu pertandingan telah ada. Tindakan tersebut dapat dilakukan oleh seluruh tatanan masyarakat tanpa memandang status sosial apapun dan tidak memedulikan berapa besaran yang akan dijadikan bahan taruhan baik itu kecil maupun besar nilainya ketika bermain.¹ Judi diartikan sebagai sebuah *game* yang dimainkan lebih dari dua orang yang mencakup komponen berupa taruhan secara langsung. Komponen yang terdapat di dalamnya meliputi adanya ketertarikan, harapan yang semakin tinggi dan kepentingan yang ditimbulkan dari ketidakpastian tersebut yang menciptakan keinginan untuk terus bermain.

Pada hakekatnya judi termasuk salah satu tindakan yang bertentangan dengan norma dalam agama maupun kesusilaan. Akan tetapi eksistensi perjudian tersebut masih sangat pesat di masyarakat sampai detik ini. Pada tahun 2023, Polda Jateng mengungkapkan bahwa daerah yang subur perjudian yaitu Pati dengan total 23 kasus kriminalitas perjudian dan Grobogan dengan total 11 kasus kriminalitas perjudian.² Jika melihat total kasus yang terjadi pada tahun 2024 mengalami penurunan kasus perjudian, daerah Pati hanya terdapat 11 kasus perjudian dan Grobogan 1

¹Dody Tri Purnawinata, “Aspek Hukum Pidana Dalam Perjudian Secara Online”, *Solusi*, vol. 19, no. 2, 2021, 252–271.

² Muchammad Dafi Yusuf, “Ratusan Kasus Judi Di Jateng Diungkap, Paling Banyak Di Pati,” *Kompas*, September 2023, <https://regional.kompas.com/read/2023/09/15/174704978/ratusan-kasus-judi-di-jateng-diungkap-paling-banyak-di-pati>.

kasus per bulan april.³ Sedangkan di Kota Semarang terlihat sangat tinggi mengenai kasus perjudiannya. Menurut data Polrestabes Semarang sepanjang Januari hingga September tahun 2024 terdapat 22 kasus perjudian yang ditangani. Adapun dari 22 kasus perjudian terdiri 16 kasus perjudian konvensional dan 6 kasus perjudian *online*. Berdasarkan data yang masuk di Polrestabes Semarang menunjukkan angka kriminalitas perjudian dapat dikatakan tinggi, maka penulis tertarik melakukan penelitian di wilayah Kota Semarang.

Selain itu, pada Siaran Pers No. 183/HM/KOMINFO/08/2023 menyatakan bahwa Kementerian Komunikasi dan Informatika selaku pihak yang berperan penting dalam upaya pemberantasan judi *online*, KOMINFO telah menemukan realita mengenai kegiatan yang dihasilkan dari salah satu situs judi slot *online* dapat mencapai sebesar Rp2,2 triliun per bulan atau Rp27 triliun setahun. Pihak yang sangat dirugikan dalam hal tersebut yaitu masyarakat kelas bawah.⁴ Diungkapkan juga oleh Deputy PPATK Tuti W bahwa terdapat 4.548 rekening yang melakukan deposit judi *online* yang kemudian diberhentikan dan diblokir proses transaksinya dari rekening tersebut.⁵ Dalam hal ini tidak sedikit masyarakat dan anak

³ Humas Restapati, "Selama Operasi Pekat Candi 2024, Polresta Pati Ungkap 319 Kasus," *Berita Polresta Pati*, 2024, <https://www.polrestapati.com/id/selama-operasi-pekat-candi-2024-polresta-pati-ungkap-319-kasus>, diakses 24 November 2024.

⁴ Biro Humas Kementrian Kominfo, "Siaran Pers No.183/HM/Kominfo/08/2023 Tentang Omzet Capai Rp27T, Kominfo Gandeng Polri Tindak Pelaku Judi Slot," *Siaran Pers Berita Kominfo* (Jakarta, 2023), <https://www.kominfo.go.id/berita/siaran-pers/detail/siaran-pers-no-183-hm-kominfo-08-2023-tentang-omzet-capai-rp27-t-kominfo-gandeng-polri-tindak-pelaku-judi-slot>, di akses 26 September 2024.

⁵ Berita Kominfo, "Berantas Judi *Online*, Pemerintah Manfaatkan AI dan Perkuat Kolaborasi," (Jakarta, 2024), <https://www.kominfo.go.id/berita/berita-kominfo/detail/berantas-judi-online-pemerintah-manfaatkan-ai-dan-perkuat-kolaborasi>, diakses 26 September 2024.

muda yang menjadi korban dalam permainan judi slot *online*. Oleh sebab itu, sangat diperlukannya upaya pemberantasan secara efektif dalam memerangi pertumbuhan angka kriminalitas judi slot *online*.

Negara telah berupaya memberantas tindak pidana dalam hal perjudian dengan memberlakukan beberapa peraturan perundang-undangan yang memuat larangan judi. Pada Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang tercantum dalam Pasal 1, Pasal 2 Ayat (1), (2), (3), (4). Selain itu, diatur juga pada Pasal 303 dan 303 bis KUHP tentang perjudian telah menjelaskan bahwa kegiatan judi dilarang apapun itu bentuk permainannya. Akan tetapi, peraturan tersebut telah mengalami perubahan melalui UU Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian yang dimana memperberat sanksinya. Adapun bunyi Pasal 303 Ayat 1 KUHP yang menjelaskan sanksi pidana paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah dan larangan perjudian baik itu dengan sengaja menawarkan kesempatan judi. Kemudian diatur lebih lanjut pada UU Nomor 7 tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian dan Pasal 303 bis yang menyatakan ancaman pidana penjara maksimum empat tahun atau pidana denda maksimum sepuluh juta rupiah jika turut serta bermain judi di tempat umum.

Berdasarkan penjelasan Pasal 303 dan Pasal 303 bis KUHP dapat disimpulkan bahwa seluruh macam-macam perjudian yang tidak mengandung unsur tanpa izin ataupun telah diizinkan oleh pihak berwenang maka tindakan judi tersebut dapat dikatakan sah secara hukum dan tidak dikenakan hukuman apapun. Oleh sebab itu, dapat dilihat terkait perjudian online belum diatur dengan jelas di dalam KUHP.

Pada hakikatnya Kitab Undang-Undang Hukum Pidana termasuk perangkat hukum yang penting dalam menegakkan

sistem peradilan pidana dan keadilan. Dahulu KUHP sangat terpengaruh dengan hukum Belanda. Seiring berjalannya waktu, banyak peraturan yang memerlukan perubahan dan diselaraskan dengan kebutuhan persoalan masyarakat Indonesia. Tentunya ketika terjadi perubahan tidak luput dari peran dan pengawasan dari aparat penegak hukum dan seluruh tatanan masyarakat. Pada tanggal 02 Januari 2023, telah disahkan dan diundangkan KUHP Nasional yaitu Undang-Undang No 1 Tahun 2023.⁶ Peraturan mengenai perjudian tercantum pada Pasal 426 dan 427 mengalami beberapa perubahan di dalam KUHP Nasional.

Seiring dengan canggihnya teknologi mendorong maraknya judi *online* di era globalisasi ini. Tentunya pemerintah Indonesia telah membentuk aturan yang sedemikian rupa dalam rangka untuk menanggulangi dan mencegah judi *online* dengan memberlakukan peraturan melalui hukum positif yaitu Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang ITE. Aturan mengenai judi *online* tertuang dalam Pasal 27 Ayat (2) yang menyatakan bahwa:

"Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian."

Adapun ancaman hukuman yang tertuang dalam Pasal 27 Ayat (2) tersebut mengacu pada Pasal 45 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang ITE.

Terdapat beberapa macam perjudian yang dikenali masyarakat, salah satunya judi slot *online*. Pernyataan tersebut

⁶ Parningotan Malau, "Tinjauan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Baru 2023", *Al-Manhaj: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam*, vol. 5, no. 1, 2023, 838–840.

dapat dibuktikan dengan data sementara yang ditemukan oleh penulis di berita *online*. Pada *rri.co.id* memaparkan bahwa Polrestabes Semarang telah menangkap oknum yang menjadi komplotan pembuat konten judi *online* yang berjumlah empat orang. Menurut keterangan Polrestabes, komplotan tersebut bekerja sama langsung dengan pihak bandar yang berada di Negara Kamboja. Keempat orang tersebut diduga melakukan promosi judi slot *online* di media sosial.⁷

Selain itu, terdapat beberapa kasus akibat kalah judi slot salah satunya yaitu seorang pemuda berinisial AM di Kota Semarang yang bertempat tinggal di Kecamatan Mijen mengalami depresi hingga melakukan bunuh diri. Dilansir dari *kumparan.com*, menjelaskan bahwa pelaku tersebut diketahui bermain judi *online*, yang pada akhirnya ia memutuskan pinjol yang digunakan untuk membayar kekalahan judi tersebut. Kemudian pelaku merasa depresi karena sudah banyak tagihan pinjol dan ia tidak sanggup membayar. Oleh karena itulah, pelaku berinisial AM ditemukan dalam keadaan tewas gantung diri di rumah pamannya pada Rabu, 3 Januari 2024. Hal tersebut juga telah diperiksa oleh Kanit Reskrim Polsek Mijen. Berdasarkan pernyataan tersebut, menunjukkan bahwa judi *online* sangat memberikan dampak dan kejahatan lainnya yang begitu meresahkan masyarakat.⁸

Pada hukum pidana memuat ajaran yang menggali terkait kejahatan yang dapat disebut kriminologi. Moeljanto mendefinisikan kriminologi sebagai ilmu yang menelaah faktor

⁷ Denisa Tristiany, “Polrestabes Semarang Tangkap Komplotan Judi Online Jaringan Kamboja,” (Jakarta, 2023), <https://www.rri.co.id/hukum/483750/polrestabes-semarang-tangkap-komplotan-judi-online-jaringan-kamboja>, diakses 04 Maret 2024 .

⁸ Muhammad Lutfan, “Terlilit Pinjol dan Main Judi Slot, Pria Di Semarang Akhiri Hidup”, <https://m.kumparan.com/amp/kumparannews/terlilit-pinjol-dan-main-judi-slot-pria-di-semarang-akhiri-hidup-21tbexv17fz>, diakses 01 Maret 2024 .

pemicu yang dimana membuat seseorang dapat bertindak jahat. Apakah disebabkan oleh talenta dari dirinya sendiri untuk berbuat jahat atau terdapat pengaruh dari lingkungan sekitar, faktor ekonomi, maupun yang lainnya. Apabila telah menemukan faktor penyebabnya, orang yang melakukan kejahatan tersebut dapat dikenai hukuman serta dapat menentukan langkah yang tepat agar pelaku kejahatan yang lainnya tidak mengulangi perilaku tersebut. Dapat disimpulkan bahwa keberadaan kriminologi bertujuan untuk memahami suatu problematika kriminalitas yang terjadi dengan menelaah faktor-faktor kriminogen.⁹

Pada saat ini kita hidup di era 4.0 yang akan menuju era 5.0 dimana suatu teknologi berubah semakin pesat. Tentunya kita dapat mengakses dan memanfaatkan kemudahan dalam menggunakan internet. Akan tetapi tidak semua orang dapat memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut dengan baik, sehingga mereka tidak menggunakan sebagaimana mestinya bahkan disalahgunakan untuk kepentingan yang lain salah satunya yaitu untuk bermain slot. Tindakan judi *online* termasuk dalam *cyber crime* karena tindakan kriminal ilegal tersebut diakses melalui via digital untuk mendapatkan suatu keuntungan.¹⁰ Pada dasarnya tindakan judi tersebut sangat menyimpang baik itu dalam ajaran agama, kesusilaan, maupun Pancasila.¹¹ Apabila tidak segera ditindaklanjuti maka perilaku tersebut sangat meresahkan dan menyengsarakan bagi bangsa, masyarakat, maupun pihak keluarga si pelaku judi *online*. Judi *online* dapat terjadi karena beberapa faktor yaitu ketidakseimbangan antara pemasukan dengan

⁹ Topo santoso, Eva Achjani, *Kriminologi* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001).

¹⁰ Barda Nawawi Arief, *Tindak Pidana Mayantara (Perkembangan Kajian Cyber Crime Di Indonesia)* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006).

¹¹ Delfi Aurelia Kuasa dan Febri Jaya, Fenomena Judi Online: Hukum dan Masyarakat, *Widya Yuridika: Jurnal Hukum*, vol. 5, no. 2, 2022.

pengeluaran dalam memenuhi kebutuhan hidup, sehingga mereka berani untuk melakukan judi tanpa memikirkan resiko dikemudian hari. Selain itu, dapat dipengaruhi faktor pertemanan, faktor kepribadian, maupun yang lainnya.

Dalam penerapan aturan mengenai perjudian *online* ini masih sangat tumpang tindih dan tidak jelas. Pada dasarnya aturan dalam hukum positif tersebut yang mengatur mengenai judi *online* terdapat aturan umum dan aturan khusus. Aturan khusus yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang ITE dalam praktiknya belum jelas oleh penegak hukum. Oleh sebab itu perlu penulis telaah kembali urgensi penerapan pasal-pasal tersebut dalam menentukan hukuman yang seharusnya dalam menindaklanjuti kasus perjudian *online*. Selain bertentangan dengan peraturan perundang-undangan seperti yang telah dijelaskan, judi juga dilarang dalam agama. Larangan judi termuat dalam Alquran surat Al-Maidah ayat 90 dan ayat 91 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ
وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ
تُفْلِحُونَ

Artinya, Wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, berkurban untuk berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu beruntung.

Berikut bunyi surat Al-Maidah ayat 91:

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ
فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ
الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Artinya, Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi serta bermaksud menghalangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan shalat, maka tidakkah kamu mau berhenti?

Penjelasan ayat tersebut, dapat dikatakan bahwa tindakan perjudian tidak dibenarkan dalam agama apapun. Karena tindakan judi bagi masyarakat tidak menimbulkan dampak positif. Bahkan menimbulkan penderitaan menjadi semakin berat dari yang sebelumnya. Penulis kerap kali menemukan perjudian *online* di lingkungan sekitar, khususnya di tempat-tempat tongkrongan anak muda. Hal tersebut memicu sesuatu yang perlu diketahui dari penyebab anak muda sekarang sangat tertarik dengan perjudian *online*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa problematika terkait judi *online* ini termasuk kejahatan yang unik dan sedang *booming* di masyarakat. Bahkan judi slot *online* pun dapat dimainkan oleh kalangan remaja hingga dewasa. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan telaah dan analisis kembali secara lebih dalam mengenai pengaturan hukum positif mana yang digunakan untuk menindaklanjuti kasus judi *online*, serta bagaimana perspektif kriminologi terhadap para pelaku tindak pidana judi *online* dalam rangka untuk menemukan sebab-sebab terjadinya kejahatan dari berbagai sisi secara lengkap dan akurat.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaturan hukum positif terhadap pelaku tindak pidana judi slot *online* sebagai bentuk *cyber crime*?
2. Bagaimana analisis kriminologi terhadap pelaku tindak pidana judi slot *online* sebagai bentuk *cyber crime*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaturan hukum positif terhadap pelaku tindak pidana judi slot *online* sebagai bentuk *cyber crime*.
2. Untuk mengetahui analisis kriminologi terhadap pelaku tindak pidana judi slot *online* sebagai bentuk *cyber crime*.

D. Manfaat Penelitian

Berlandaskan latar belakang, rumusan masalah, serta tujuan penelitian terdapat manfaat yang dapat digapai pada penelitian antara lain yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian penulis dapat digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan khazanah ilmu kriminologi dalam rangka mengetahui perilaku dan motif pelaku tindak pidana judi slot *online*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Masyarakat: Mampu memberikan pengetahuan masyarakat mengenai faktor penyebab yang ditimbulkan dari adanya kejahatan judi slot *online* supaya masyarakat tidak banyak yang melakukannya kembali tindakan tersebut.

b. Bagi Penegak Hukum:

Mampu memberikan wawasan dalam menegakkan hukum secara benar agar dapat memberantas dan meminimalisasi tindakan judi slot *online* yang semakin marak di masyarakat.

E. Telaah Pustaka

Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain mengenai tindak pidana perjudian slot *online*,

akan tetapi setiap penelitian pasti mempunyai perbedaan dan keunikan yang menjadi ciri khas selaras dengan hasil yang dicapai. Jadi tidak semua topik yang diangkat itu sama pembahasannya dengan peneliti terdahulu. Pada proses penulisan penelitian ini, penulis menelaah dan memaparkan dari beberapa skripsi dan jurnal ilmiah yang memiliki kesamaan topik namun dianalisis kembali dari sudut pandang yang berbeda. Tujuan adanya telaah pustaka penelitian ini yaitu untuk menguji tingkat orisinalitas penelitian dan tentunya untuk menghindari tindakan plagiasi. Berikut penelitian terdahulu yang telah ditelusuri oleh penulis:

Pertama, penelitian skripsi oleh Pratomo Agung (Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang) Tahun 2021 dengan judul "Analisis Penerapan Hukum Pidana Materil terhadap Tindak Pidana Perjudian Bola *Online* dalam Putusan Pengadilan Negeri Kudus Nomor: 30/Pid.B/2020/PN. Kds." Skripsi tersebut membahas salah satu dari sekian banyak perjudian yang marak di masyarakat yaitu judi bola *online*. Pemerintah mengeluarkan peraturan mengenai perjudian dalam rumusan peraturan perundang-undangan yang ada. Namun pada kenyataannya jaksa penuntut umum masih sering mendakwa menggunakan Pasal 303 KUHP untuk pelaku tindak pidana perjudian *online*. Mengenai implementasi hukum pidana materiil pada putusan Pengadilan Negeri Kudus Nomor: 30/Pid.B/2020/PN. Kds telah sesuai dengan ketentuan hukum beracara di Indonesia. Penerapan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Informasi dan Transaksi Elektronik dalam Putusan Pengadilan Negeri Kudus Nomor: 30/Pid.B/2020/PN. Kds belum diterapkan sebagaimana mestinya.¹²

¹² Agung Pratomo, "Tindak Pidana Perjudian Bola Online dalam Putusan Pengadilan Negeri Kudus Nomor: 30/Pid.B/2020/PN. Kds", *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2021).

Pada skripsi di atas fokus pada penerapan hukum pidana materil dan penerapan UU ITE pada tindak pidana perjudian bola *online* yang terjadi di Kab. Kudus. Sedangkan skripsi penulis tidak pada penerapan sanksi hukumannya, akan tetapi fokus pada penyebab pelaku dapat melakukan judi slot *online*. Serta bentuk judi *online* yang dilakukan penelitian berbeda, jika skripsi di atas lebih ke judi bola *online*, sedangkan penulis lebih ke judi slot *online*.

Kedua, penelitian skripsi oleh Ahmadun (Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang) Tahun 2020 dengan judul "Tinjauan Hukum Pidana Islam terhadap Sanksi Judi *Online* Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE: Studi Kasus *Endorsement* Konten Situs Judi *Online* pada Media Sosial Instagram. Skripsi ini membahas tentang pemanfaatan akun instagram dengan sistem *endorse* atau *endorsement* melalui akun pribadi dengan *followers* yang cukup banyak guna mendistribusikan iklan situs judi *online* dalam bentuk video ajakan, hal ini membuat praktek perjudian menjadi lebih mudah dilakukan."¹³

Perbedaan skripsi karya Ahmadun dengan penelitian penulis yaitu pada skripsi ini membahas tentang kasus *Endorsement* Konten Situs Judi *Online* Pada Media Sosial Instagram. Jika pada penelitian penulis membahas tentang praktik judi *online* yang terdapat dalam situs khusus permainan bukan sistem *endorse* yang berada pada akun media sosial.

Ketiga, penelitian skripsi oleh Abdul Muzakkir (Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar) Tahun 2017 dengan judul "Tinjauan Kriminologi Terhadap Tindak Pidana Kupon Putih di Kabupaten Maros,"

¹³ Ahmadun, "Tinjauan Hukum Pidana Islam terhadap Sanksi Judi Online Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE: Studi Kasus *Endorsement* Konten Situs Judi Online pada Media Sosial Instagram", *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Walisongo, 2020).

Skripsi tersebut membahas perjudian yang populer di Kabupaten Maros yaitu judi kupon putih. Judi kupon putih termasuk judi togel dimana mereka yang ingin terlibat dalam perjudian harus pergi ke bandar judi dan meminta nomor tertentu, yang kemudian dituliskan pada kertas dan memasang taruhan. Skripsi karya Abdul Muzakkir fokus menelaah pandangan beberapa Hakim di Pengadilan Negeri Perbedaan antara skripsi karya Abdul Muzakkir dengan penelitian penulis yaitu jika dalam skripsi ini fokus pada judi konvensional. Sedangkan penelitian penulis yaitu judi *online*. Pada skripsi tersebut penelitiannya dilakukan di Makassar. Sedangkan penelitian penulis dilakukan di Semarang. Serta skripsi tersebut meminta pandangan dari hakim terkait judi kupon putih. Kelas 1B Maros tentang sebab-sebab masyarakat bermain judi kupon putih di Kabupaten Maros.¹⁴

Keempat, penelitian skripsi oleh Handika Sastra (Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang) Tahun 2019 dengan judul "Analisis Hukum Pidana Islam terhadap Tindak Pidana Judi *Online* di Desa Kedung Malang Kec. Kedung Kab. Jepara." Pada skripsi tersebut membahas mengenai penyalahgunaan gadget di Desa Kedung Malang yang semula hanya untuk bermain game *online*, namun dengan rasa keingintahuannya yang tinggi masyarakat mulai mencoba untuk bermain judi *online*. Bentuk perjudian yang sering diakses yaitu judi poker, domino, gaplek, qiu-qiu, sanggong via *online*. Berdasarkan banyaknya praktik judi tersebut, maka penulis skripsi tersebut melakukan analisis dari sudut pandang hukum pidana

¹⁴Abdul Muzakkir, "Tinjauan Kriminologi terhadap Tindak Pidana Kupon Putih di Kabupaten Maros", *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2017).

Islam mengenai tindak pidana judi *online* di Desa Kedung Malang.¹⁵

Perbedaan skripsi di atas dengan skripsi yang diteliti penulis terdapat pada analisis hukumnya. Skripsi di atas melakukan analisis dari sudut pandang hukum pidana Islam, sedangkan skripsi penulis menganalisis dari sudut pandang hukum nasional dan kriminologi. Kemudian bentuk judi yang digunakan pada skripsi tersebut yaitu judi kasino *online*. Sedangkan judi yang diteliti penulis fokus pada judi slot *online*.

Kelima, penelitian skripsi Nabila Maharani Putri (Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Batanghari Jambi) Tahun 2022 dengan judul “Kajian Kriminologis Terhadap Anak Dibawah Umur yang Melakukan Perjudian *Online* (Slot) di Wilayah Hukum Kota Jambi.” Skripsi tersebut fokus pada kasus judi slot yang subjeknya ditujukan pada anak di bawah umur dengan data penelitian yang didapat dari kepolisian daerah Jambi, kemudian dalam analisis kriminologinya hanya menggunakan teori konvensional saja yaitu teori Bonger.¹⁶

F. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah sebuah instrumen utama untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sehingga dengan adanya metode diharapkan suatu penelitian dapat membongkar realita secara sistematis dan metodologis.¹⁷ Berikut metode yang digunakan oleh penulis:

¹⁵ Handika Sastra, “Analisis Hukum Pidana Islam terhadap Tindak Pidana Judi Online di Desa Kedung Malang Kec. Kedung Kab. Jepara”, *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2019).

¹⁶ Nabila Maharani Putri, “Kajian Kriminologis Terhadap Anak Dibawah Umur Yang Melakukan Perjudian *Online* (Slot) Di Wilayah Hukum Kota Jambi”, *Skripsi* (Universitas Batanghari Jambi, 2022).

¹⁷ Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2014) cet. 5, 17.

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis yaitu penelitian yuridis empiris. Definisi penelitian yuridis empiris atau *tatsachenwissenschaft* adalah suatu penelitian yang mengamati dan menelaah tingkah laku masyarakat secara langsung. Adapun tingkah laku yang dimaksud termasuk sebagai akibat atas penerapan hukum positif dan juga dapat ditinjau dari tingkah laku masyarakat sebagai sesuatu yang mempengaruhi pembentukan peraturan hukum positif.¹⁸ Pada penelitian yuridis empiris terdapat beberapa cabang ilmu hukum lainnya seperti sosiologi hukum, antropologi hukum, perbandingan hukum, sejarah hukum, dan psikologi hukum.

Melalui penelitian yuridis empiris, penulis mencoba untuk menganalisis dan menelaah peraturan dari segi hukum mengenai praktik judi *online* dan dalam perspektif kriminologi.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang sesuai dengan problematika pada penelitian peneliti yaitu pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan kasus (*case approach*).¹⁹

Berikut penjelasannya:

a. Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*)

Pendekatan perundang-undang digunakan melalui proses telaah seluruh undang-undang dan peraturan yang berkaitan dengan problematika hukum yang sedang dihadapi. Pada hakikatnya, pendekatan tersebut akan membuka kesempatan peneliti untuk memahami ada tidaknya konsistensi dan keselarasan antara peraturan

¹⁸ Jonaedi Efendi, Johnny Ibrahim, *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, (Jakarta: Kencana, 2016), 151.

¹⁹ Petter Marzuki Mahmud, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Kencana, 2011), 93.

perundang-undangan yang satu dengan yang lainnya atau antara undang-undang dan UUD. Hasil analisis tersebut dijadikan sebagai argumentasi guna menyelesaikan problematika hukum yang ditangani. Peneliti melakukan telaah pada KUHP dan undang-undang khusus yang mengatur tentang judi *online* yaitu pada Pasal 303 dan Pasal 303 bis Kitab Undang-Undang Hukum Pidana lama, Pasal 426 dan 427 KUHP Nasional Nomor 1 Tahun 2023, Pasal 27 Ayat (2) dan Pasal 45 Ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang ITE.

b. Pendekatan kasus (*case approach*)

Pendekatan kasus merupakan pendekatan melalui cara analisis terhadap kasus-kasus yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi dan telah berkekuatan hukum tetap dari suatu putusan pengadilan. Fokus kajian pendekatan kasus mengarah pada *ratio decidendi* atau *reasoning* yang merupakan pertimbangan pengadilan hingga tercapai suatu keputusan. Berdasarkan *ratio decidendi* atau *reasoning*, dapat dijadikan acuan dalam menyusun argumentasi yang bertujuan memecahkan permasalahan hukum.

3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat peneliti mendapatkan sumber informasi mengenai data yang dibutuhkan. Lokasi yang dikunjungi oleh dalam menemukan para pelaku judi slot *online* yaitu Polrestabes Semarang, Lapas Kelas I Semarang, Kecamatan Mijen.

4. Pembatasan Penelitian

Pada penelitian ini, penulis membatasi kajian permasalahan perjudian *online* yaitu hanya judi yang berbentuk slot. Sebab judi *online* terdapat banyak model yang disediakan dalam internet. Penulis memilih judi bentuk slot *online* dikarenakan tidak sedikit dari masyarakat yang kerap kali ditemui, mereka dominan cenderung bermain judi yang berbentuk slot.

5. Sumber data

Sumber data merupakan dari mana suatu data didapatkan.²⁰ Sumber data menjadi kunci berhasil atau tidaknya penelitian sebab sumber data tersebut termasuk sumber keterangan yang harus ada dan mampu mempengaruhi kekayaan data yang ditemukan. Adapun sumber data yang digunakan penulis yaitu:

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang menghasilkan secara langsung kepada penghimpun data. Penelitian pada data primer ini didapatkan langsung pada pihak pertama yang berkaitan misalnya dengan melakukan wawancara argumentasi argumentasi seseorang, dan observasi fenomena, objek, atau yang lainnya. Pada dasarnya peneliti memerlukan penghimpunan data melalui pertanyaan yang membutuhkan jawaban riset. Pada penelitian ini, data primer didapatkan melalui wawancara dan observasi kepada informan yang meliputi narapidana promotor sekaligus pemain judi slot *online* di Lapas Kelas I Semarang, pemain judi slot *online* di Kec. Mijen, serta wawancara kepada aparat kepolisian di Polrestaes Semarang.

²⁰ Suteki, Galang Taufani, *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori, dan Praktik)*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018), 214.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang menghasilkan secara tidak langsung kepada penghimpun data. Penelitian pada data sekunder didapatkan melalui adanya perantara seperti peraturan perundang-undangan, buku, bukti-bukti, arsip yang diterbitkan maupun tidak secara publik. Pada dasarnya, penelitian tersebut memerlukan penghimpunan data dengan mengunjungi ke suatu tempat baik itu perpustakaan, pusat arsip, dan memperbanyak literasi buku yang berkaitan dengan topik permasalahan penelitian yaitu perilaku judi *online* seperti pada buku kriminologi, hukum pidana di bidang teknologi informasi *cyber crime law*: telaah teoritik dan bedah kasus, tindak pidana mayantara (perkembangan kajian *cyber crime* di indonesia, dan lain-lain.

6. Bahan Hukum

Bahan hukum yaitu bahan yang digunakan untuk menjawab problematika terkait hukum dan juga memberikan petunjuk mengenai yang seharusnya baik itu menggunakan bahan hukum primer dan sekunder. Adapun yang dimaksud bahan hukum primer dan sekunder yaitu:

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum pokok yang memiliki kekuatan dan kekuasaan secara sah. Klasifikasi bahan hukum primer terdiri dari peraturan perundang-undangan, catatan legal, yurisprudensi. Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang ITE, Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 dan Pasal 303 bis

Kitab Undang-Undang Hukum Pidana lama, Pasal 426 dan 427 KUHP Nasional Nomor 1 Tahun 2023, QS. Al-Maidah Ayat 90, QS. Al-Maidah Ayat 91.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang memuat deskripsi pada bahan hukum primer yang tidak termasuk dokumen resmi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan bahan hukum sekunder berupa jurnal hukum, buku, artikel ilmiah, makalah, yang mempunyai keterkaitan dengan problematika pada penelitian seperti pada buku kriminologi, hukum pidana di bidang teknologi informasi *cyber crime law*: telaah teoritik dan bedah kasus, tindak pidana mayantara (perkembangan kajian *cyber crime* di indonesia, dan lain-lain.

7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah mekanisme yang digunakan pada penelitian untuk memperoleh data sesuai kebutuhan. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan suatu data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan terhadap perilaku dari objek yang menjadi sasaran penelitian. Peneliti melakukan observasi mengenai segala hal yang berkaitan dengan alur hingga cara judi slot *online* dapat dimainkan.

b. Wawancara

Wawancara adalah langkah mendapatkan informasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai topik penelitian kepada informan secara langsung.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam atau *depth interview*. Deskripsi dari wawancara mendalam yaitu mekanisme dalam pengumpulan data dan keterangan yang dilakukan secara langsung atau *face to face* dengan narasumber yang telah disusun untuk menghasilkan pernyataan bebas namun serius dan jelas. Jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara terpimpin yang sebelumnya telah disiapkan dan disusun sedemikian rupa.²¹

Peneliti melakukan wawancara dengan beberapa pemain yang berpengalaman bermain judi slot *online*, narapidana promotor sekaligus pemain judi slot *online*, aparat kepolisian. Melalui wawancara mendalam tersebut, diharapkan dapat menghasilkan dan mengungkap hal-hal penting dari sesuatu yang penting yang tidak kita ketahui sebelumnya.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan sarana pengumpulan data tidak ditujukan secara langsung kepada subjek penelitian. Pengumpulan data termasuk serangkaian kegiatan mulai dari menelusuri, memeriksa, melakukan kajian pada data sekunder. Terdapat dua jenis studi pustaka yaitu data sekunder yang bersifat pribadi dan data sekunder yang bersifat publik. Dalam hal ini, peneliti menggunakan studi pustaka berupa data sekunder yang bersifat pribadi dan publik. Peneliti menemukan dokumen yang tersimpan di aparat kepolisian dan data yang diterbitkan secara umum seperti Undang-Undang, KUHP, jurnal,

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2017), 231.

artikel, buku-buku, seperti pada buku kriminologi, hukum pidana di bidang teknologi informasi *cyber crime law*: telaah teoritik dan bedah kasus, tindak pidana mayantara (perkembangan kajian *cyber crime* di indonesia, dan lain-lain.

8. Teknik Validitas Data

Teknik validitas data adalah teknik penting yang terdapat dalam penelitian guna untuk memperbarui dari suatu keabsahan data dengan realitas dan mengetahui valid tidaknya data dengan melakukan pemeriksaan terhadap data yang diteliti. Penulis dalam menguji keabsahan data memilih menggunakan metode triangulasi data. Triangulasi data adalah upaya untuk menghilangkan ketidaksesuaian pada kenyataan yang terdapat dalam suatu studi selama proses pengumpulan data mengenai kejadian dan keterkaitan dari berbagai sudut pandang. Artinya peneliti melakukan *cross check* yang telah ditemukan dengan membandingkan melalui berbagai sumber, teori, metode.²²

Triangulasi dapat diklasifikasikan menjadi empat yaitu data, peneliti, metodologis, dan teoritis. Penulis menggunakan triangulasi metodologis dan teoritis. Triangulasi metodologis adalah upaya yang dilakukan dengan membandingkan keterangan dengan cara yang tidak sama. Pada penelitian ini, triangulasi metode dilaksanakan melalui wawancara dan observasi. Sedangkan triangulasi teoritis adalah upaya dalam mendapatkan hasil penelitian melalui perbandingan berupa pandangan dari suatu teori tertentu yang digunakan. Pada penelitian ini, triangulasi teori yang digunakan penulis berupa teori sebab-sebab kejahatan.²³

²² Lexy J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011).

²³ Suteki, Galang Taufani, *Metodologi Penelitian Hukum* (Filsafat, Teori, dan Praktik), 230.

9. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah tahap dalam menyusun data yang dilakukan oleh peneliti supaya hasil penelitiannya dapat ditafsirkan. Dengan kata lain, dapat memberikan penjelasan dengan suatu analisis, mendeskripsikan pola, menemukan keterkaitan dengan berbagai konsep dimana hasil pemahamannya hanya berupa pandangan peneliti saja bukan kebenaran. Teknik analisis data yang digunakan penulis yaitu analisis kualitatif. Maksud dari analisis kualitatif adalah serangkaian cara mulai dari menelusuri dan melakukan proses penyusunan secara terstruktur berbentuk kata-kata dari data yang didapatkan berupa hasil wawancara, catatan lapangan, bahan lainnya yang dapat dicermati dan disebarluaskan keterangannya. Model yang digunakan yaitu berupa induktif. Model induktif yaitu analisis yang dilandaskan data yang telah didapatkan dan dikembangkan menjadi asumsi atau kesimpulan yang bersifat sementara. Kesimpulan yang telah dikonsepskan kemudian ditambahkan data secara berulang kali, sehingga dapat disimpulkan asumsi tersebut dapat diterima atau sebaliknya.

G. Sistematika Penulisan

Penulis menyusun skripsi secara sistematis guna untuk mempermudah pemahaman dalam membaca isi dari penelitian yang telah dituliskan. Adapun sistematika penulisannya terdiri dari:

1. Bab I adalah pendahuluan. Pada bab tersebut penulis menyajikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, telaah pustaka, kerangka
-

berpikir, metode penelitian, serta sistematika penulisan skripsi.

2. Bab II adalah tinjauan konseptual. Pada bab tersebut penulis mendeskripsikan dan memaparkan terkait, tinjauan kriminologi secara umum, tindak pidana, konsep perjudian, landasan yuridis, landasan dalam agama, teori, dan *cyber crime*. Uraian tersebut didapatkan dari literature beberapa buku, jurnal, artikel yang berkaitan dengan topik penelitian.
3. Bab III adalah data statistik kasus judi slot *online* dan proses penyelesaian kasus judi slot *online* di Polrestabes Semarang. Pada bab tersebut penulis menjelaskan mengenai gambaran umum Polrestabes Kota Semarang yang meliputi profil, tugas dan wewenang, struktur organisasi, data statistik kasus judi slot *online*, praktek permainan judi slot *online* di wilayah Kecamatan Mijen dan proses penyelesaian kasus judi slot *online* di Polrestabes Semarang.
4. Bab IV adalah hasil dan pembahasan mengenai analisis kriminologi terhadap pelaku tindak pidana judi slot *online* sebagai bentuk *cyber crime* dengan menggunakan teori sebab-sebab kejahatan sebagai pisau analisis.
5. Bab V adalah penutup. Pada bab ini, penulis memaparkan kesimpulan berdasarkan hasil pembahasan dan analisis serta penulis memberikan saran yang bersangkutan dengan penelitian.

BAB II

TINJAUAN KONSEPTUAL TENTANG PENGERTIAN KRIMINOLOGI, TINDAK PIDANA, JUDI SLOT *ONLINE*, SERTA *CYBER CRIME*

A. Tinjauan Kriminologi

1. Sejarah Perkembangan Kriminologi

Kriminologi muncul ketika pertengahan abad ke-19, berawal dari dinyatakan hasil penyelidikan Casere Lambroso pada tahun 1876 mengenai teori atavisme dan tipologi penjahat, serta teori sebab akibat yang juga didukung oleh Enrico Ferri sebagai pelopor aliran lingkungan dari kejahatan.²⁴ Secara historis, perkembangan kriminologi dikelompokkan menjadi beberapa periode antara lain yaitu:²⁵

Pertama, pada era Yunani kuno tahun 427–347 SM. Kriminologi berhasil diungkapkan oleh Plato yaitu dengan mengibaratkan antara emas sebagai wujud penghargaan pada harta benda dengan kemiskinan yang bukan hanya kejahatan terhadap harta benda saja yang keduanya termasuk sebagai asal usul kejahatan. Kemudian Plato dalam karya bukunya menjelaskan apabila tanpa adanya kelas sosial baik itu miskin maupun kaya maka akan tercipta suatu kesusilaan dan menghilangkan perasaan dengki satu sama lain. Kemudian, Aristoteles juga mengungkapkan pemikirannya bahwa miskin dan kesengsaraan menjadi faktor penyebab timbulnya suatu kejahatan. Kedua ilmuwan itu juga mengatakan bahwa adanya

²⁴ Ibrahim Fikma Edrisy, *Kriminologi* (Bandar Lampung: Pusaka Media, 2023), 1.

²⁵ Anang Priyanto, *Kriminologi* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), 36-37.

suatu hukuman tidak bertujuan untuk setiap tindak kejahatan, akan tetapi sebagai upaya pencegahan timbulnya kejahatan.

Kedua, pada abad pertengahan sekitar tahun 1226. Thomas Van Aquino berargumentasi bahwa kemiskinan memicu terjadinya kejahatan, sementara itu kekayaan menjadikan adanya kejahatan ketika hidupnya di bawah atau melarat. Dapat disimpulkan bahwa kemiskinan terkadang mendorong untuk melakukan tindakan mencuri.²⁶

Ketiga, pada era sejarah baru sekitar abad ke-16 yang disebut juga dengan era kemunculan kriminologi secara sempit. Pada tahun ini, terdapat salah satu ilmuwan yang bernama Thomas More, yang menyoroti kejahatan yang mempunyai keterkaitan terhadap masyarakat. Thomas menjelaskan bahwa tingkat kejahatan akan menurun apabila diiringi dengan perubahan hidup yang lebih dan tidak menerapkan sanksi yang bersifat berat sama halnya dengan hukuman mati. Dalam hukuman mati dapat diartikan sebagai pelaku kejahatan juga semestinya mengganti dosanya. Selain itu, Thomas more juga beranggapan dengan diberikannya hukuman mati tidak termasuk upaya yang dapat meminimalisasi kejahatan, tetapi dapat lebih memperparah kejahatan karena para pelaku kejahatan dapat bertambah dan mereka tidak takut serta jera. Hal tersebut didasarkan oleh pemikiran penjahat yang mereka pikir lebih baik melakukan kejahatan fatal daripada kecil sebab akibat yang diterima sama.²⁷

Keempat, perkembangan kriminologi berlanjut hingga abad ke-18 serta era revolusi industri. Pada era ini, ditemukan beberapa kritikan terhadap hukum pidana dan hukum acaranya.

²⁶ Ibrahim Fikma Edrisy, dkk., *Kriminologi*, 20.

²⁷ Wahyu Widodo, *Kriminologi dan Hukum Pidana* (Semarang: Universitas PGRI Press, 2015), 4.

Dahulu hukum pidana hanya sebatas menakut-nakuti. Sedangkan hukum acara pidananya sebagai pendukung ketika proses pembuktian yang selaras dengan kemauan penyelidik maupun kesaksian dari pihak tersangka, yang kemudian menyebabkan aksi terhadap rezim lama yang dapat memberikan dampak pada hukum pidana serta acaranya. Pada saat itu, keberadaan hukum pidana tidak jelas, namun konsep-konsep yang tercantum dalam hukum pidana menimbulkan sesuatu yang akan terjadi secara multitafsir. Hal tersebut yang menyebabkan penolakan oleh kelompok menengah. Keadaan ini dapat menjadi berhasil dengan adanya dukungan berupa munculnya HAM. Kekhawatiran pada keadilan yang miris sebab HAM meliputi seluruh orang tanpa terkecuali sekalipun itu penjahat.

Berdasarkan pernyataan di atas, peran dari Montesquieu sangat mempengaruhi karena telah berani menolak perbuatan yang bersifat otoriter, sanksi pidana yang mengerikan dan jumlah penjatuhan hukuman yang tidak sedikit. Permasalahan tersebut telah diuraikan pada karyanya yang berjudul "*Esprit des lois*". Rosseau juga turut serta menolak akan perlakuan keji kepada penjahat, aksi tersebut dilakukan tahun 1712 hingga 1778. Disusul oleh Voltaire yang turut aksi membela terhadap Jean Calas yang diberikan sanksi pidana mati atas peradilan yang melakukan proses peradilan dalam perbuatan yang bersifat otoriter walaupun Jean tidak berdosa, hal ini juga didukung oleh ilmuwan yang lain. Selain itu, yang terlibat dalam aksi penolakan dilakukan juga oleh C. Beccaria, pada karyanya yang berjudul *Crime and Punishment* yang menuliskan bahwa seluruh rasa enggan yang difokuskan terhadap hukum pidana dan aturan yang diberlakukan ketika waktu itu. Kemudian Jeremy Bentham yang merupakan ahli hukum dan filsafat

penemu aliran utilitarianisme pada bukunya yang berjudul *Introduction to the principles of morals and legislation*, serta menciptakan konsep berupa suatu lembaga pemasyarakatan variasi baru yang bernama *Panopticon or Inspection House*. Pada penjelasan yang diungkapkan Montesquieu bahwa jenis peraturan perundang-undangan yang lazim semestinya lebih menekankan pada upaya preventif pada kejahatan, tidak pada hukumannya.

Kelima, pada era revolusi industri hingga abad ke-19. Pada masa ini terdapat beberapa perihal yang sangat krusial. Pertama ketika terjadi revolusi perancis adanya pemberhentian hukuman pidana. Hal tersebut dijelaskan secara tegas bahwa setiap orang tidak dibeda-bedakan di depan hukum. Peristiwa itu juga memberikan dampak pada situasi pemasyarakatan Negara Inggris yang semakin melemah, namun di Belanda terdapat reorientasi. Kemudian terdapat revolusioner yang sangat ekstrem mengenai lembaga pemasyarakatan yang terjadi di Amerika. Selain itu, terdapat sistem pencerahan yang berada di New York.²⁸ Perihal yang masih diperdebatkan ketika waktu itu adalah menyamaratakan seluruh penjahat. Sebab setiap penjahat tidak semuanya melakukan tindakan kejahatan dengan kadar yang sama. Oleh karena itu, pada abad 19 kriminologi hadir untuk memberi sumbangan ilmu. Munculnya ilmu sosial tidak diterima dengan baik oleh Inggris maupun Perancis.

Pada abad 19, orang yang memiliki gangguan kejiwaan pun diperlakukan serupa dengan seorang penjahat. Padahal antara penjahat dengan orang gila itu berbeda, jika seorang penjahat memiliki keinginan untuk berbuat apa saja dengan akal sehatnya sedangkan orang gila tidak. Namun dengan hadirnya

²⁸ Sahat Maruli T Situmeang, *Buku Ajar Kriminologi* (Depok: PT Rajawali Buana Pusaka, 2021), 38.

ilmu psikiatri barulah terjadi revolusi pada Dokter Perancis Pinel. Kesimpulannya dengan menambah satu pasal yang menyatakan bahwa tidak dapat dikatakan kejahatan jika terdakwa terdapat gangguan kejiwaan. Pernyataan tersebut awalnya belum sesuai dengan undang-undang J.E.D Esquirol mengenai teori monomanien. Dengan demikian, adanya pernyataan bahwa sakit kejiwaan menjadi penyebab terjadinya kejahatan diakui pada akhir abad 18. Kemudian tahun 1758-1828 Gall menyatakan argumentasinya bahwa kekurangan yang terletak pada otak atau dapat disebut juga dengan antropologis menimbulkan seseorang untuk berbuat jahat. Pernyataan tersebut sama halnya seperti yang diungkapkan oleh Broca, apabila ada benjolan yang terletak di tengkorak dapat menimbulkan perilaku kejahatan.²⁹

2. Definisi Kriminologi

Secara bahasa, kriminologi berasal dari bahasa Latin yang terdiri dari *crimen* yang berarti kejahatan dan *logos* yang berarti ilmu.³⁰ Dapat disimpulkan bahwa kriminologi ialah ilmu yang mempelajari mengenai kejahatan. Sedangkan secara istilah, kriminologi merupakan perbuatan yang dilarang dalam peraturan perundang-undangan yang dilaksanakan oleh seseorang maupun lembaga. Pernyataan tersebut dibenarkan dalam perspektif kriminologi yang termasuk salah satu pengetahuan dalam menganalisis kejahatan tertentu.

Enrico Ferri mendeskripsikan kriminologi sebagai suatu bentuk usaha dalam menyelesaikan permasalahan kejahatan dengan menggali secara positif dan sesuai fakta yang terjadi

²⁹ *Ibid.*

³⁰ Muhammad Mustofa, *Kriminologi-Kajian Sosiologi terhadap Kriminalitas, Perilaku Menyimpang dan Pelanggaran Hukum* (Bekasi: Sari Ilmu Prayama, 2010), 3.

dalam kehidupan bermasyarakat, dan kejahatan tergolong suatu perilaku yang membahayakan suatu kelompok yang dapat menyebabkan sebuah aksi pembelaan masyarakat atas pertimbangan yang ditentukan secara sepihak. Dalam hal ini, kriminologi menggali ilmu pengetahuan mengenai kejahatan yang menjadi gejala sosial yang berarti adanya kejahatan itu saling berkaitan pada interaksi dalam masyarakat. Dengan kata lain kejahatan menjadi fokus dan ketertarikan sebab adanya dampak perilaku tersebut yang dialami dalam relasi kehidupan seseorang.³¹

Terdapat beberapa para ahli yang mendefinisikan tentang kriminologi antara lain sebagai berikut:

- a. Menurut Edwin H. Sutherland dan Donald R. Cressey. Keduanya mendeskripsikan kriminologi adalah satu kesatuan ilmu terkait kejahatan yang menjadi fenomena sosial.³²
- b. Menurut WME. Noach, mendeskripsikan kriminologi menjadi dua yaitu dalam arti sempit dan luas. Makna kriminologi secara sempit adalah merupakan ilmu yang menggali faktor-faktor adanya kejahatan dan perbuatan yang tidak semestinya, serta penyebab dan dampak yang ditimbulkannya.³³ Sedangkan makna kriminologi secara luas adalah ilmu yang mempelajari suatu kriminalitas yang dijadikan sebagai permasalahan teknik, yaitu perantara guna melakukan pemeriksaan masalah kejahatan secara teknik melalui ilmu alam, kimia, dan lainnya.

³¹ Soedjono Dirdjosisworo, *Sinopsis Kriminologi Indonesia* (Jakarta: Mandar Maju, Bandung, 1992), 152.

³² Edwin H. Sutherland dan Donald R. Cressey, dalam Soerjono Soekanto, Hengkie Liklikuwata, Mulyana W. Kusumah, *Kriminologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1981), 6.

³³ Gumilang. A, *Kriminalistik* (Bandung: Angkasa, 1993), 3.

c. Menurut W.A. Bonger, mengungkapkan bahwa kriminologi merupakan ilmu yang berguna untuk menelaah lebih dalam terkait fakta kejahatan seluas-luasnya.³⁴ Kemudian W.A. Bonger juga menetapkan bahwa untuk dikatakan menjadi ilmu pengetahuan, maka harus memenuhi ketentuan yang ada seperti:

- 1) Setiap ilmu pengetahuan wajib memiliki metode khusus, yang berarti bahwa cara berpikir dalam mengaktualkan sesuatu maka harus menggunakan cara yang terstruktur guna mencapai tujuan utama.
- 2) Setiap ilmu pengetahuan memiliki sistem, yang berarti sebuah keputusan merupakan sesuatu yang saling berkaitan dengan yang lainnya, antara satu sisi dengan sisi lainnya, yang kemudian dengan tugas masing-masing sisi pada perkembangan hubungan tersebut.
- 3) Memiliki objek, yang dimaksud ialah adanya target yang sesuai antara ilmu pengetahuan yang seharusnya dengan yang dimilikinya.

Selain itu, Bonger juga mengelompokkan kriminologi secara murni dan terapan:

a. Kriminologi murni, dikelompokkan menjadi lima yaitu:³⁵

a) Antropologi Kriminil

Merupakan ilmu yang mempelajari mengenai manusia yang jahat, gelagat tubuh yang jadi karakteristik unik penjahat. Seperti kerangka

³⁴ W.A. Bonger, *Pengantar tentang Kriminologi*, Diperbarui oleh G.Th Kempe, Terjemahan oleh R.A. Koenen, Diperbaiki oleh B.M. Reksodipoetro (Jakarta: PT Pembangunan, 1982), 19.

³⁵ Topo Santoso, Eva Achjani, *Kriminologi*, 9.

tubuhnya panjang, rambut yang tebal dan subur, tulang pada pelipis yang sangat kentara.

b) Sosiologi Kriminil

Merupakan ilmu yang mempelajari adanya kejahatan yang dijadikan fenomena sosial. Sosiologi kriminal lebih menekankan fakta-fakta sosial yang menimbulkan adanya respon masyarakat dan dampak kejahatan. Situasi sosial dan ekonomi yang melemah juga dapat menyebabkan kejahatan.

c) Psikologi Kriminal

Merupakan ilmu yang mempelajari kejahatan yang melihat dari sisi kejiwaan kriminal dengan menelaah penyebab kejahatan dari jiwanya dan karakter seorang penjahat dan pihak yang terlibat dalam siding melalui model kejahatan serta keadaan psikologis yang mendorong untuk melakukan kejahatan.

d) Psikopatologi Kriminil

Merupakan ilmu yang meneliti mengenai penjahat yang memiliki penyakit kejiwaan neuropatologi dengan menelaah lebih dalam akan kelainan syaraf pada seorang penjahat.

e) Penologi

Merupakan ilmu yang mempelajari kemunculan dan perkembangan hukum.

b. Kriminologi terapan dibagi menjadi tiga yaitu:

a) Higiene kriminil

Bagian kriminologi yang berupaya untuk mencegah timbulnya kejahatan dan menghilangkan penyebab kejahatan. Seperti halnya menaikkan ekonomi masyarakat, perlunya peran pemerintah dalam membuat regulasi, serta

adanya penjaminan hidup untuk menghambat munculnya kejahatan.

b) Politik kriminil

Bagian kriminologi yang membahas terkait cara menentukan sanksi yang seharusnya terhadap penjahat agar mereka jera dan tidak akan mengulangi kembali.

c) Kriminalistik

Ilmu yang mempelajari terkait aktualisasi penyidikan secara teknik terhadap kejahatan dan pemberantasan kejahatan.

- d. Menurut J. Constant, kriminologi merupakan ilmu yang berguna untuk menetapkan gejala yang menjadi penyebab adanya kejahatan dan pelaku kejahatan dengan memperhatikan factor sosiologis, ekonomi dan individu.³⁶
- e. Menurut Paul Moedigdo, kriminologi merupakan ilmu yang didukung oleh ilmu lainnya yang mempelajari kejahatan yang menjadi problematika seseorang.

3. Tujuan Kriminologi

Pada dasarnya hadirnya kriminologi bertujuan guna mempelajari kejahatan yang ditinjau dari segala sisi yang kemudian dapat dipahami akan permasalahan kejahatan yang didapatkan dengan akurat dan jelas. Seiring berjalannya waktu kriminologi berkembang semakin krusial yang fokus pada studi guna mempelajari proses dalam dibentuknya peraturan perundang-undangan.³⁷ Oleh sebab itu, keberadaan kriminologi sangat penting bagi pembelajar hukum guna mendapatkan

³⁶ A. S. Alam dan Amir Ilyas, *Pengantar Kriminologi* (Refleksi: Makassar, 2010), 2.

³⁷ I.S. Susanto, *Kriminologi* (Yogyakarta: Genta Publishing, 2011), 2.

pemahaman yang lebih baik mengenai problematika yang berhubungan dengan kejahatan dan fenomena kejahatan, serta polemik hukum secara umum. Selain itu, kriminologi juga bertujuan untuk memusnahkan, menglabuhi, dan mencegah yang memungkinkan dapat menimbulkan dampak yang dapat merugikan banyak para pihak. Menurut Soerjono Soekanto, kriminologi bertujuan guna meningkatkan berbagai pengetahuan baik itu proses dalam menghakimi, kejahatan, dan reaksi masyarakat terhadap tindakan tersebut.

4. Teori-Teori Sebab Kejahatan

Menurut Paul Moedikdo kejahatan diartikan sebagai tindakan yang termasuk melanggar peraturan hukum yang perlu dipahami masyarakat sebagai tindakan yang tidak memiliki keuntungan, menggeramkan maka dari itu tidak boleh diabaikan.³⁸ Dapat disimpulkan bahwa kejahatan mencakup segala tindakan yang tidak sesuai dengan peraturan hukum, dalam perihal tersebut adalah keberadaan hukum pidana yang termasuk ranah hukum publik yang memfokuskan pada seluruh tindakan yang merugikan terhadap korban yang menjadi pihak yang menjadi sasaran dalam kejahatan dan dirugikan secara langsung, dan bagi masyarakat sekitar yang ikut merasakan akibat dari kejahatan tersebut secara tidak langsung sebab telah mengganggu tingkat keamanan lingkungan.

R. Soesilo mendeskripsikan suatu kejahatan dalam pandangan sosiologis, yang menyatakan bahwa kejahatan merupakan seluruh perbuatan manusia yang tidak ditetapkan pada undang-undang, namun kejahatan ditafsirkan masyarakat

³⁸ Soedjono Dirdjosisworo, *Doktrin-Doktrin Kriminologi* (Bandung: Alumni, 1969), 13.

sekitar menjadi suatu perbuatan baik itu dari segi psikologis maupun ekonomi yang dapat mencederaikan kehidupan.³⁹

W. A. Bonger merumuskan kejahatan sebagai tindakan yang mengarah pada sikap anti sosial yang mempunyai tantangan secara sadar dari pemerintah seperti adanya sanksi.⁴⁰

Selain itu, A. S Alam juga merumuskan kejahatan menjadi dua tinjauan yaitu dilihat dari sisi hukum dan pandangan masyarakat. Pada pandangan hukum, kejahatan termasuk perbuatan yang bertentangan dengan hukum pidana. Seberapapun buruknya perbuatan, selama perbuatan tersebut tidak diatur dalam undang-undang, maka perbuatan tersebut tidak termasuk dalam kejahatan. Misalnya perempuan menjadi pelacur. Apabila ditinjau dari segi hukum, tindakan yang telah dilakukan perempuan tersebut tidak termasuk kejahatan, sebab pelacur tidak diatur dalam KUHP. Walaupun tindakan tersebut dipandang buruk oleh agama, budaya setempat, dan lainnya. Sedangkan dalam perspektif masyarakat kejahatan merupakan seluruh tindakan yang dilakukan telah bertentangan dengan aturan yang telah ditetapkan dalam lingkungan tersebut.

Argumentasi di atas menjelaskan bahwa pada dasarnya kejahatan selalu memperoleh tanggapan masyarakat yang terlihat dari gerak gerik masyarakat yang tidak senang terhadap kejahatan tersebut yang timbul di kehidupan mereka. Hal tersebut yang menjadi penyebab bahwa kejahatan dianggap sebagai perilaku yang mengarah pada sikap anti sosial baik tindakan yang tercantum dalam peraturan perundang-undangan maupun segala tindakan yang dianggap masyarakat tidak termasuk perilaku yang baik dan merugikan masyarakat. Oleh

³⁹ R.Soesilo, *Kriminologi Pengetahuan Tentang Sebab-Sebab Kejahatan* (Bogor: Politea, 1985), 13.

⁴⁰ R.A.Koesnoen, *Pengantar Kriminologi* (Indonesia: Ghalia, 1997), 25

karena itu, permasalahan tersebut sangat membutuhkan peran negara untuk segera menangani para pelaku kejahatan supaya mereka tidak melakukan hal yang sama lagi. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Van Bemmelen bahwa kriminologi mempelajari hal yang memfokuskan pada kejahatan antara lain seperti:⁴¹

- a. Pelaku yang sudah ditetapkan bersalah oleh pengadilan
- b. *White collar crime* tergolong permasalahan yang dapat diselesaikan secara non penal
- c. Perilaku yang didiskriminalisasi
- d. Kelompok pelaku yang dipenjara
- e. Perbuatan yang bertentangan dengan peraturan hukum
- f. Perbuatan yang memperoleh tanggapan masyarakat

Berikut beberapa klasifikasi teori sebab-sebab terjadinya kejahatan antara lain yaitu:⁴²

a. Teori Kontrol

Teori kontrol merupakan teori yang berusaha untuk mencari jawaban dari alasan seseorang yang melakukan kejahatan, serta menekankan pada mengapa tidak seluruh masyarakat melanggar. Pada teori kontrol memandang bahwa manusia itu termasuk makhluk yang bermoral. Oleh sebab itu, seseorang memiliki kebebasan untuk berbuat. Perbuatan tersebut seharusnya berlandaskan patuh akan hukum atau melanggarnya.

b. Teori *Differential Association*

Teori *differential association* dipelopori oleh Edwin H. Sutherland yang merupakan ahli sosiologi di Amerika.

⁴¹ Abintoro Prakoso, *Kriminologi dan Hukum Pidana* (Yogyakarta: Laksbang Grafika, 2013), 78-79.

⁴² Indah Sri Utari, *Aliran dan Teori dalam Kriminologi* (Yogyakarta: Thafa Media, 2012), 90.

Edwin memaknai teori *differential association* menjadi dua versi. Pertama, teori ini memfokuskan pada problematika konflik budaya, keberantakan sosial, dan *differential association*. Inti dari permasalahan tersebut yaitu mengetahui bahwa seseorang akan menerima dan meniru pola tingkah laku yang dapat dipraktikkan. Kemudian adanya suatu ketidakberhasilan untuk meniru pola perilaku yang seharusnya berdampak pada sebuah disharmonisasi. Serta konflik budaya termasuk kaidah dasar untuk memberikan penjelasan mengenai kejahatan. Kedua, teori *differential association* memfokuskan bahwa seluruh perbuatan dapat dipelajari dan tidak berasal dari penerusan atau warisan orang tua.

c. Teori Anomie

Teori anomie dipelopori oleh Emile Durkheim. Menurut Emile, teori ini menjelaskan adanya situasi masyarakat yang dimaknai sebagai bentuk tidak dipatuhinya aturan yang telah diterapkan, yang menjadikan seseorang tidak mengetahui apa yang diharapkan dari orang lain dan situasi ini memicu adanya deviasi.⁴³

d. Teori Biologi Kriminal

Teori biologi kriminal adalah teori yang berusaha untuk menggali sebab-sebab kejahatan dari karakteristik biologis. Pelopor dari teori ini berasal dari para ahli frenologi yaitu Gall, Spurzheim. Kedua ahli tersebut mendobrak hubungan kejahatan antara bentuk tengkorak kepala dan tingkah laku. Landasan dari pemikiran mereka bersumber dari Aristoteles yang mengemukakan bahwa otak termasuk bagian organ dari akal.⁴⁴

⁴³ *Ibid.*

⁴⁴ I. S. Susanto, *Kriminologi*, 47.

B. Tinjauan Tindak Pidana

1. Definisi Tindak Pidana

Penggunaan istilah tindak pidana berasal dari bahasa Belanda yaitu *strafbaarfeit*. Pada terjemahan bahasa Indonesia, *strafbaarfeit* diartikan sebagai tindak pidana, *delict*, dan perbuatan pidana. Pada negara yang berada di Anglo-Saxon menggunakan istilah *offense* atau *criminal act* untuk menyebut suatu tindak pidana. Sebab sebelum disahkan dan diundangkannya KUHP Nasional, Indonesia masih menggunakan KUHP yang berasal dari Belanda.⁴⁵

Beberapa para ilmuwan juga merumuskan tindak pidana, antara lain yaitu:

a. Roeslan Saleh

Mengemukakan tindak pidana sebagai perbuatan yang bertolak belakang dengan ketertiban yang seharusnya sesuai dengan hukum.⁴⁶

b. Moeljatno

Moeljatno memaknai tindak pidana dengan istilah perbuatan pidana yaitu perbuatan yang tidak boleh dilakukan oleh hukum yang telah memuat larangan dan sanksi pidana untuk siapapun yang tidak taat.⁴⁷ Menurutinya, perbuatan pidana jika dilihat dari sifatnya termasuk sesuatu yang melawan hukum dan perbuatan tersebut menjadi penghambat terlaksananya bermasyarakat secara baik.⁴⁸

⁴⁵ Andi Hamzah, *Asas-Asas Hukum Pidana* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 94.

⁴⁶ Roeslan Saleh, *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana Dua Pengertian Dasar dalam Hukum Pidana* (Jakarta: Aksara Baru, 1981), ix.

⁴⁷ Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, (Jakarta: Bina Aksara, 1985), 54

⁴⁸ Moeljatno, *Perbuatan Pidana dan Pertanggung Jawab Pidana*, (Pidato Dies Natalis Universitas Gadjah Mada VI Yogyakarta, 1955), dalam K.

c. J.E. Jonkers

Secara sempit, *strafbaarfeit* merupakan peristiwa yang dapat dikenai sanksi pidana oleh peraturan perundang-undangan. Sedangkan secara luas, *strafbaarfeit* merupakan perilaku yang bertentangan dengan hukum yang dilakukan baik secara sengaja maupun tidak disengaja oleh pihak yang dapat dikenai pertanggungjawaban.⁴⁹

Pada dasarnya penggunaan bermacam sebutan di atas bukanlah suatu hal yang menjadi permasalahan, selama penggunaan tersebut diselaraskan sesuai konteksnya dan mudah untuk dipahami. Penggunaan istilah terhadap adanya tindak kejahatan mempunyai maksud yang sama.

2. Penggolongan Tindak Pidana

Terkait penggolongan tindak pidana dapat ditinjau dari segi Kitab Undang-Undang Hukum Pidana dan doktrin yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan hukum pidana. Apabila ditinjau dari KUHP, terdapat dua bentuk tindak pidana yang meliputi kejahatan (*misdrijven*) yang telah tercantum pada buku II KUHP, dan pelanggaran (*overtredingen*) yang telah tercantum pada buku III KUHP.⁵⁰ Kejahatan merupakan tindakan tercela yang berkaitan dengan diberikannya sanksi. Sedangkan pelanggaran merupakan tindakan yang melanggar sesuatu dan bersangkutan dengan hukum.⁵¹ Berdasarkan pengertian tersebut terlihat sama. Untuk mengetahui perbedaan

Wantjik Saleh, 1983. *Tindak Pidana Korupsi dan Suap*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1955), 16.

⁴⁹ Bambang Poernomo, *Asas-Asas Hukum Pidana* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1993), 91.

⁵⁰ Andi Hamzah, *Asas-Asas Hukum Pidana*, 30.

⁵¹ Wirjono Prodjodikoro, *Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia* (Bandung: Ereson, 1986), 1 .

antara keduanya, maka harus melakukan tinjauan dari dua perspektif yang berbeda.

Ditinjau dari undang-undang, perbedaan antara peristiwa kejahatan dan pelanggaran hanya sebatas secara gradual, bukan secara prinsipal. Pada hakikatnya kejahatan memiliki ancaman pidana yang lebih berat dibandingkan dengan pelanggaran. Buku I KUHP telah memuat hal-hal yang membedakan kedua jenis bentuk pidana tersebut seperti adanya daluarsa terhadap kejahatan ancamannya lebih lama dibandingkan daluarsa terhadap pelanggaran yang tercantum pada Pasal 78, 84 KUHP. Kemudian adanya suatu pengaduan hanya ada di dalam kejahatan dan tidak terdapat pada pelanggaran. Adanya suatu percobaan atau membantu terhadap pelanggaran tidak dapat dipidana. Serta peraturan perbarengan merupakan berlawanan terhadap kejahatan dan pelanggaran.⁵²

K. Wantjik Saleh memberikan penjelasan lanjutan mengenai hal di atas, menurutnya bahwa sesuatu yang tergolong pada kelompok kejahatan yaitu perbuatan yang bersifat berat dan memiliki sanksi pidana yang lebih berat juga. Sedangkan hal yang tergolong dalam pelanggaran merupakan perbuatan yang ringan dan sanksi pidananya lebih rendah.⁵³

Pentingnya penggolongan tindak pidana tersebut disertai dampak yang ditanggung. Oleh sebab itu, pada setiap aturan hukum pidana yang terdapat di luar KUHP tersebut dipastikan bahwa tindak pidananya termasuk kejahatan atau pelanggaran. Seperti yang diketahui bahwa terdapat beberapa tindak pidana di luar KUHP yang hanya memiliki satu golongan. Misalnya

⁵² Mustafa Abdullah, Ruben Ahmad, *Intisari Hukum Pidana*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1986), 29.

⁵³ K. Wantjik Saleh, *Tindak Pidana Korupsi dan Suap*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1983), 20.

perjudian yang seluruhnya masuk golongan kejahatan, sedangkan tindak pidana pada peraturan dari daerah otonomi seluruhnya termasuk ranah pelanggaran.

Ditinjau dari doktrin tentang ilmu pengetahuan hukum pidana, bahwa penggolongan tindak pidana dibagi menjadi 14 delik yaitu delik formil dan material, delik aktif, delik pasif, *culpose delicten*, *zelfstandig delicten* dan *voorgezette delicten*, *enkeltvoudige delicten*, *aflopende delicten*, delik terus-menerus, delik aduan, delik biasa, delik umum, *delicta communia*, *gequalificeerde delicten*.⁵⁴

3. Unsur-Unsur Tindak Pidana

Pemahaman mengenai unsur tindak pidana sangat berguna dalam praktik yang dimana dapat menjadi faktor penentu berhasil atau tidak ketika membuktikan adanya perkara pidana. Untuk membantu mengetahui unsur tindak pidana dapat dicermati pada doktrin atau yurisprudensi yang menafsirkan terhadap suatu rumusan undang-undang yang masih kabur kejelasannya, sehingga menemukan penjelasan yang dapat membantu aparat penegak hukum dalam mengimplementasikan suatu peraturan perundang-undangan.

Simons merumuskan unsur-unsur tindak pidana yaitu terdapat unsur objektif dan unsur subjektif. Unsur objektif terdiri dari perbuatan orang baik itu bersifat positif atau negatif, berbuat atau tidak berbuat atau membiarkan, yang dapat diancam pidana akibat perbuatan yang terlihat. Pada sisi lain, terdapat kemungkinan terdapat kondisi tertentu yang menyertai perbuatan tersebut seperti pada Pasal 281 KUHP yaitu sesuatu yang bersifat *openbaar*. Unsur subjektif memuat seseorang

⁵⁴Adami Chazawi, *Pelajaran Hukum Pidana Bagian 1* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2002), 121.

yang dapat bertanggung jawab atas kesalahan yang dilakukan baik itu secara *dollus* ataupun *culpa*. Kesalahan tersebut bersangkutan dengan dampak dari perbuatan atau dengan keadaan mana perbuatan dilakukan.⁵⁵

C. Konsep Perjudian

1. Definisi Perjudian

Pada KBBI pengertian perjudian atau judi yaitu sebuah permainan yang dilakukan dengan melibatkan sejumlah uang atau sesuatu yang memiliki harga yang dijadikan sebagai bahan taruhan seperti bermain dadu atau kartu.⁵⁶ Judi termasuk permainan yang menggunakan uang pada permainan dalam bentuk teka-teki yang didasarkan dengan keberuntungan guna mendapatkan dana yang lebih banyak nominalnya dari dana awalnya.

Menurut Kamus Istilah Hukum Fockema Andreae yang berbahasa Belanda, judi disebut juga dengan *hazardspel* atau *kansspel* yang berarti bahwa judi merupakan mainan dengan system keberuntungan yang dapat dikenai hukuman sesuai dengan peraturan yang telah ditentukan.⁵⁷

Sedangkan arti slot secara harfiah, menurut KBBI memuat tiga makna. Pertama, pada konteks yang berhubungan dengan komputer slot merupakan sebuah lubang yang berbentuk horizontal atau vertikal yang sempit dan termasuk tempat memasukkan sesuatu seperti cip, koin, dan lainnya. Kedua, slot bermakna tempat atau waktu pada suatu urutan atau jadwal

⁵⁵ Ismu Gunadi, Jonaedi Efendi. *Cepat dan Mudah Memahami Hukum Pidana* (Jakarta: Kencana, 2014), 38.

⁵⁶ KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), Kamus Versi Online/daring (Dalam Jaringan), <https://kbbi.web.id/judi>, diakses 23 Mei 2024.

⁵⁷ N.E. algra dan HRW. Gokkel, *Kamus Istilah Hukum Fockema Andreae*, diterjemahkan oleh Saleh Adiwinata dkk (Jakarta: Bina Cipta, 1983), 186.

yang dapat diisi. Ketiga, slot dapat diartikan sebagai posisi dalam perusahaan atau organisasi yang masih dapat ditempati.⁵⁸

Dengan demikian, pengertian judi slot *online* merupakan jenis perjudian yang melibatkan pelaku atau pemain dengan cara memainkan sebuah mesin slot yang bertujuan untuk mencoba suatu kemenangan dan keberuntungan hadiah secara virtual.⁵⁹ Pada hakekatnya judi slot *online* dimainkan dengan menekan tombol putar untuk menggulir deretan atau gulungan yang memuat simbol-simbol.

Menurut Simanjuntak, tindakan judi sangat berpeluang akan melonjaknya tingkat kejahatan dan pelanggaran pada peraturan yang telah diberlakukan dalam masyarakat. Seperti halnya ketika seseorang sedang tidak beruntung dalam bermain judi dan keadaannya tidak terdapat ketersediaan uang maka kemungkinan besar orang tersebut dapat melakukan pencurian dan tindakan buruk lainnya demi membayar judi akibat kekalahannya. Oleh karena itu, problematika perjudian ini sangat membutuhkan perhatian lebih oleh pihak berwenang agar lebih cepat untuk dimusnahkan.⁶⁰

Makna perjudian telah tercantum dalam keterangan pada KUHP, yang menyatakan bahwa pertandingan judi dapat dimaknai secara luas dan mencakup seluruh pertarungan baik itu menang atau tidaknya terhadap acuan pertandingan maupun seluruh taruhan pada pertandingan yang diselenggarakan oleh dua orang atau lebih yang tidak terlibat dalam permainan

⁵⁸ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa KBBI VI Daring, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/slot>, diakses 25 Mei 2024.

⁵⁹ Rizky L Pratama, "Apa Itu Judi Slot? Berikut Pengertian, Sejarah, Risiko, hingga Ancaman Pidanya", <https://www.kompas.tv/lifestyle/427835/apa-itu-judi-slot-berikut-pengertian-sejarah-risiko-hingga-ancaman-pidanya?page=all>, diakses 26 Mei 2024.

⁶⁰ Simanjuntak B, *Benerapa Aspek Patologi Sosial* (Bandung: Alumni, 1981), 195-196.

tersebut, seperti halnya orang itu menjadi totalisator maupun yang lain. Tindak pidana perjudian telah dideskripsikan dalam Pasal 303 Ayat 3 KUHP menyatakan bahwa yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung kepada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Terdapat dua bentuk perjudian yaitu judi konvensional dan judi *online*. Adapun yang dimaksud judi konvensional adalah kegiatan yang dilakukan di tempat tertentu oleh pemain dengan sistem membawa uang secara *cash* yang kemudian diputarkan langsung dan hasilnya didapatkan secara langsung. Kebanyakan bentuk perjudian konvensional di masyarakat adalah memainkan kartu remi dan domino. Sedangkan judi *online* adalah bentuk kegiatan masyarakat melalui sistem virtual yang menyertakan sejumlah uang ataupun sesuatu yang memiliki nilai dan pemenang perjudian mendapatkan uang dari yang kalah.⁶¹

2. Macam-Macam Perjudian

Pada era globalisasi ini, pastinya terdapat beraneka ragam permainan yang dapat dikatakan tidak mudah dan membutuhkan ketelatenan dan kreatifitas yang dijadikan sebagai sarana perjudian. Misalnya seperti ajang perlombaan atletik baik itu olahraga sepak bola, tinju, badminton. Permainan pacuan juga dapat termasuk sebagai sarana perjudian seperti

⁶¹ Wahib A dan Labib M, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)* (Bandung: Refika Aditama, 2005)

pacuan kuda, karapan sapi, biri-biri, balap anjing. Awalnya pertandingan dan pacuan tersebut hanya sebatas sebagai penghibur.⁶² Akan tetapi, di kemudian hari kegiatan tersebut dikorelasikan dengan hal hal yang memiliki unsur taruhan sebagai ketertarikan dan iming-iming dalam meraih kemenangan perlombaan. Selain itu, bertujuan untuk mencari keuntungan bisnis yang dilakukan oleh golongan tertentu.

Macam-macam bentuk permainan judi telah dicantumkan pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Pasal 1 Ayat (1) Nomor 9 Tahun 1981 Tentang Penertiban Perjudian. Jenis perjudian tersebut antara lain:

a. Perjudian di Kasino, antara lain terdiri dari:

- 1) Roulette
- 2) Blackjack
- 3) Baccarat
- 4) Creps
- 5) Keno
- 6) Tombola
- 7) Super Ping-pong
- 8) Lotto Fair
- 9) S a t a n
- 10) Paykyu
- 11) Slot machine (Jackpot)
- 12) Ji Si Kie
- 13) Big Six Wheel
- 14) Chuc a Luck
- 15) Lempar paser/bulu ayam pada sasaran atau papan yang berputar (Paseran)
- 16) Pachinko

⁶² Onno W Purbo, *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi*, Computer Network Research Group, ITB, 2007. Lihat dalam yc1dav@garuda.drn.go.id, diakses 26 Mei 2024.

- 17) Poker
 - 18) Twenty One
 - 19) Hwa-Hwe
 - 20) Kiu-kiu
- b. Perjudian di tempat-tempat keramaian, antara lain terdiri dari perjudian dengan:
- 1) Lempar pasir atau bulu ayam pada papan atau sasaran yang tidak bergerak
 - 2) Lempar Gelang
 - 3) Lempar Uang (koin)
 - 4) Kim
 - 5) Pancingan
 - 6) Menembak sasaran yang tidak berputar
 - 7) Lempar bola
 - 8) Adu ayam
 - 9) Adu sapi
 - 10) Adu kerbau
 - 11) Adu domba/kambing
 - 12) Pacu kuda
 - 13) Karapan sapi
 - 14) Pacu anjing
 - 15) Hailai
 - 16) Mayong/Macak
 - 17) Erek-erek
- c. Perjudian yang dikaitkan dengan alasan-alasan lain, antara lain perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan:
- 1) Adu ayam
 - 2) Adu sapi
 - 3) Adu kerbau
 - 4) Pacu kuda
 - 5) Karapan sapi
 - 6) Adu domba/kambing

Berdasarkan keterangan di atas, jenis perjudian yang dikaitkan dengan kebiasaan seperti adu ayam, adu sapi, adu kerbau, pacu kuda, karapan sapi, adu domba tersebut tidak tergolong dalam perjudian jika kebiasaan yang berkaitan itu berhubungan dengan keagamaan.⁶³

Pernyataan di atas merupakan klasifikasi perjudian secara konvensional. Adapun mengenai macam-macam perjudian *online* yang terdapat di dunia maya sebagai berikut:

a. *Judi Togel Online*

Bentuk perjudian pada togel *online* yaitu dengan menebak suatu angka yang kemungkinan keluar dengan batasan waktu tertentu.

b. *Judi Slot Online*

Bentuk perjudian pada slot *online* yaitu dengan melakukan roll atau putaran ketika permainan berlangsung yang bertujuan untuk menemukan simbol-simbol yang sama dengan mengisi bet atau taruhan.

c. *Judi Bola Online*

Bentuk perjudian pada bola *online* yaitu menekankan pada tebak skor dari suatu pertandingan olahraga khususnya bola.

d. *Judi Kasino Online*

Bentuk perjudian pada kasino *online* yaitu berupa permainan judi yang meliputi kartu dan dadu, dimana pada perjudian tersebut memerlukan strategi dan ketrampilan yang baik untuk mencapai kemenangan.

⁶³ Gianiddo Marcelino Prang, "Pertanggungjawaban Pelaku Tindak Pidana Judi (Sabung Ayam)", *Lex Crimen*, vol. VIII, no. 7, 2019, 104.

3. Unsur Pengenaan Tindak Pidana Judi *Online*

Adapun yang dimaksud dengan judi *online* adalah pertandingan yang memakai harta sebagai bahan taruhan yang dilakukan oleh beberapa orang dengan perantara elektronik digital melalui internet. Penggunaan judi *online* ini sangat relatif fleksibel, dimana seseorang dapat bermain tanpa memikirkan ruang dan waktu.

Mekanisme perjudian slot *online* juga cenderung mudah dimainkan sehingga banyak orang yang beralih menggunakan jenis perjudian secara virtual. Adapun hal penting yang perlu diperhatikan oleh seseorang sebelum memainkan judi slot yaitu harus memiliki akun perjudian, melakukan deposit atau isi saldo dengan tujuan dapat mengisi taruhan, kemudian menentukan taruhan atau bet yang akan dipasang, dan dapat dilangsungkan perjudian dengan model perputaran atau roll. Penulis menjelaskan sedikit permainan judi slot *online* sebagai gambaran bahwa dalam melangsungkan permainan dapat menggunakan fitur spin manual atau menekan tombol spin setiap kali ingin rolling, kemudian dapat menggunakan spin otomatis dengan memilih berapa kali ingin melakukan roll dalam permainan, serta dapat menggunakan fitur scatter atau bonus yang berusaha untuk memenangkan permainan dengan memunculkan simbol yang sama. Hal yang menjadi patokan untuk mengetahui kemenangan perjudian slot yaitu menemukan simbol-simbol yang sama minimal 8 simbol. Berdasarkan simbol yang didapat akan dijumlahkan sesuai dengan kategori. Sebab tiap simbol memiliki nilai yang berbeda.⁶⁴

⁶⁴ Hasil Wawancara dengan MIS. Semarang, 02 September 2024

Berdasarkan definisi dan visualisasi judi slot *online* di atas, maka perlu mengetahui tentang unsur-unsur yang memenuhi dalam tindak pidana perjudian, terdapat tiga unsur yang meliputi:⁶⁵

a. Perlombaan

Dapat dikatakan judi apabila dalam melakukan berbentuk ajang perlombaan maupun permainan. Tindakan ini hanya sebatas sebagai hiburan atau kegiatan dalam mengisi waktu senggang. Para pemain dalam judi ini tidak selamanya menjadi pemain utama, sebab mereka diperbolehkan jika hanya menonton saja atau turut serta bertaruh selama permainan tersebut berlangsung.

b. Keberuntungan

Sistem dalam meraih kemenangan pada suatu ajang perlombaan atau permainan, didasarkan pada unsur kebetulan dan bersifat untung-untungan saja, maupun karena asli dari keahlian bawaan dari pemain yang telah menjadi hobinya.

c. Taruhan

Setiap dilangsungkannya pertandingan maupun permainan pasti terdapat taruhan yang telah ditentukan dari pihak yang bersangkutan yang berbentuk uang atau benda yang bernilai. Bahkan perempuan juga dapat dijadikan bahan taruhan. Oleh sebab itu, taruhan yang telah ditentukan dapat mengakibatkan kerugian bagi yang kalah dan menjadi keuntungan bagi yang menang. Taruhan ini menjadi unsur paling penting yang dapat menjadi faktor penentu apakah tindakan itu bisa dikatakan judi atau tidak.

Berdasarkan pernyataan di atas, sudah sangat jelas bahwa seluruh tindakan yang telah mencukupi ketiga unsur tersebut

⁶⁵ Moeljatno, *Kejahatan Terhadap Ketertiban Umum* (Bina Aksara: Jakarta, 1984), 41.

walaupun tidak tercantum dalam Peraturan Pemerintah No 9 Tahun 1981 termasuk dalam tindakan perjudian. Pertandingan atlet seperti sepak bola, badminton, voli, catur juga dapat digolongkan perjudian jika ketika dilangsungkan mencakup ketiga unsur tersebut.⁶⁶

D. Landasan Yuridis

Tindak pidana perjudian tentunya telah diatur di beberapa peraturan perundang-undangan. Pada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 303 mengatur mengenai perjudian, dalam pasal tersebut menyatakan:⁶⁷

(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

1. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu
2. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara
3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian

(2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut hak nya untuk menjalankan pencarian itu.

⁶⁶ Gerald Wany, “Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 bis KUHP)”, *Lex Crimen*, vol. 5, no. 3, 2019, 33.

⁶⁷ Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

(3) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Kemudian dalam Pasal 303 bis KUHP juga mengatur perjudian, menyatakan bahwa.⁶⁸

(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:

1. barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303;
2. barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.

(2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.

⁶⁸ *Ibid.*

Pada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 Pasal 426 dan 427 mengatur mengenai perjudian. Dalam Pasal 426 menyatakan bahwa:⁶⁹

(1) Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI, Setiap Orang yang tanpa izin:

- a. menawarkan atau memberi kesempatan untuk main judi dan menjadikan sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian
- b. menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian, terlepas dari ada tidaknya suatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut
- c. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian

(2) pada ayat (1) dilakukan dalam menjalankan profesi, dapat dijatuhi pidana tambahan berupa pencabutan hak sebagaimana dimaksud dalam Pasal 86 huruf f.

Kemudian pada Pasal 427 yang mengatur mengenai pemain judi menyatakan bahwa:

“Setiap orang yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan tanpa izin, dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun atau pidana denda paling banyak kategori III.”

Pada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008

⁶⁹ Undang-Undang RI Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 27 Ayat 2 telah menjelaskan terkait tindakan perjudian yang berbunyi bahwa:⁷⁰

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Sedangkan mengenai sanksi pidana perjudian telah diatur dalam Pasal 45 Ayat 1 yang menyatakan bahwa : Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1), ayat (2), ayat (3), atau ayat (4) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

E. Landasan Dalam Agama

Pada dasarnya segala jenis kejahatan telah dilarang dalam Islam, dengan kata lain segala perilaku yang dapat menyebabkan kerugian baik itu terhadap diri sendiri maupun masyarakat. Perilaku kejahatan yang dilakukan tersebut wajib dikenakan hukuman atas prinsip keadilan dan aturan yang telah ditentukan.

Dalam agama Islam, penerapan hukuman bertujuan agar dapat mewujudkan kesejahteraan setiap orang dan juga dapat mencegah perilaku yang dapat menyebabkan mudharat dengan yang lainnya mengenai kondisi mental, uang, harga diri seseorang, serta untuk menertibkan masyarakat. Tujuan utama dari penjatuhan sanksi dalam Islam yaitu guna mengaktualisasikan kebaikan umat dan menegakkan keadilan.⁷¹

⁷⁰ Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

⁷¹ Ridwan, dkk., “Relevansi Fungsi dan Tujuan Hukum Islam dalam Era Modern”, *Al-Mustla: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman dan Kemasyarakatan*, vol. 5, no. 2, 2023, 399.

Secara tersendiri tentang perjudian ini layaknya seperti khamar, Allah SWT telah mengharamkan perjudian karena akibat yang ditimbulkan lebih besar dibandingkan faedahnya. Faktanya judi memberikan dampak yang sangat cepat seperti perselisihan, amarah, bahkan pembunuhan di dalam sebuah lingkungan yang telah terbiasa dengan perjudian. Hal tersebut ditimbulkan karena tidak adanya lagi rasa kebersamaan dan kekerabatan dalam pertemanan sebab penyakit hati dan curang agar dapat bersaing demi mendapatkan kemenangan judi.⁷² Melakukan judi akan menjadikan seseorang pribadi yang lebih buruk, seperti yang mulanya pekerja keras menjadi malas, tidak pernah beribadah, dan dapat menjauhkan dengan sang pencipta. Serta dapat menyebabkan dekadensi moral atau akhlak, mencari uang dengan cara yang salah, hidupnya sangat bergantung pada judi yang diharapkan akan kemenangannya. Secara historis, tidak ada seseorang menjadi yang kaya akan harta bendanya tidak berasal dari melakukan judi. Akan tetapi berbanding sebaliknya, seseorang dapat menjadi miskin akibat perjudian.

Dalam bahasa Arab, judi berasal dari kata al-Maysir. Keberadaan maysir telah dilakukan oleh bangsa Arab sejak zaman jahiliyah. Hal tersebut didasarkan pada kitab tafsir yang menyebutkan bahwa “sejumlah sepuluh orang bermain kartu yang dibuat dari patahan kayu sebab ketika itu belum terdapat kertas”,⁷³

⁷² Zaini Dahlan, *Al-Quran dan Tafsirnya*, (Yogyakarta: Dana Bhakti Wakaf, 1995)

⁷³ E.Syibili Syarjaya, *Tafsir Ayat-ayat Ahkam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 263.

Pada dasarnya judi dilarang oleh Allah SWT apapun itu bentuk permainannya. Allah telah berfirman dalam QS. Al-Maidah Ayat 90 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ
وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ
تُفْلِحُونَ

Artinya, wahai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah adalah perbuatan keji (dan) termasuk perbuatan setan. Maka, jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.

Kemudian di dalam QS. Al-Maidah Ayat 91 menjelaskan mengenai bahaya yang ditimbulkan dari adanya perjudian. Ayat tersebut berbunyi:

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاوَةَ وَالْبَغْضَاءَ
فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ
الصَّلَاةِ فَهَلْ أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ

Artinya, Sesungguhnya setan hanya bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu melalui minuman keras dan judi serta bermaksud menghalangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan shalat, maka tidakkah kamu mau berhenti?

Dapat kita simpulkan sebagaimana telah dijelaskan dalam ayat di atas, bahwa umat muslim diharamkan oleh Allah untuk bermain judi yang dijadikan sebatas hiburan dan sarana tempat untuk mencari sumber kehidupan dalam memenuhi kebutuhannya.

F. Tinjauan *Cyber Crime*

1. Definisi *Cyber Crime*

Istilah *cyber crime* dapat dimaknai secara sempit dan luas. Secara sempit, *cyber crime* merupakan seluruh aktivitas kejahatan yang dilakukan terhadap sistem komputer. Sedangkan secara luas, *cyber crime* adalah segala bentuk kejahatan terhadap komputer, jaringan komputer dan para penggunanya, dan jenis-jenis kejahatan konvensional melalui komputer.⁷⁴ Pernyataan tersebut sesuai dengan *The Encyclopedia of Crime and Justice* yang mendeskripsikan bahwa terdapat dua klasifikasi kejahatan yang berkaitan dengan komputer antara lain sebagai berikut:

- a. *In the beginning, computers were tools for crimes, such as fraud, embezzlement, property theft, or could be used to monitor and or used to plan and organize crime.*
- b. *Secondly, a computer is an object of a crime, such as sabotage, theft, or a tool for adding data, or for servicing computers.*

Deskripsi di atas selaras dengan argumentasi yang diungkapkan oleh Sue Titus Reid bahwa *computer crime cases have one commonality, the computer is either the tool or the target of the felon.*

Dapat disimpulkan bahwa *cyber crime* merupakan kegiatan yang dilakukan oleh individu, kelompok, atau badan hukum melalui komputer sebagai alat dan target melakukan kejahatan. Tindakan tersebut termasuk jenis kejahatan yang berlawanan dengan aturan undang-undang baik itu secara material maupun formil.

⁷⁴ Widodo, *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi Cyber Crime Law: Telaah Teoritik dan Bedah Kasus* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013), 10.

Cyber crime di Indonesia merupakan tindak pidana yang telah dimuat sedemikian dalam peraturan perundang-undangan dan telah dikriminalisasi oleh legislator. Pada hakikatnya seperangkat hukum yang mengatur mengenai *cyber crime* dinamakan *cyber crime law*, sedangkan hukum yang mengatur seluruh kegiatan yang berada di dunia maya dinamakan *cyber law*. Dengan demikian, *cyber crime law* termasuk satu kesatuan yang tidak terpisah dengan *cyber law*. Sebab *cyber law* memuat bagian hukum privat dan publik. Kesimpulannya bahwa *cyber crime law* menekankan pada hukum pidana yang mengatur kejahatan di dunia maya, sedangkan *cyber crime* menekankan pada bentuk kejahatannya.

2. Jenis-Jenis *Cyber Crime*

Pada tahun 1983, mulai terjadi *cyber crime* di Indonesia.⁷⁵ Selama tahun tersebut mulai bertambah hingga saat ini. Jenis *cyber crime* yang marak terjadi di masyarakat tentunya sangat beranekaragam seperti *cracking*, *carding*, pembajakan program komputer, dan lain-lain. Untuk lebih jelasnya, berikut pemaparan jenis-jenis *cyber crime* secara umum:

a. Kejahatan Konvensional yang Menggunakan Komputer

Bentuk kejahatan konvensional merupakan bagian tindak pidana yang tercantum dalam KUHP dan di luar KUHP. Perbuatan tersebut dapat dicontohkan seperti judi, pencurian, pemerasan, dan lain-lain. Perjudian *online* sendiri merupakan kejahatan tradisional yakni perjudian yang berkonversi menjadi kejahatan di dunia maya karena menggunakan peralatan elektronik dan

⁷⁵ Aloysius Wisnubroto, *Kebijakan Hukum Pidana dalam Penanggulangan Penyalahgunaan Komputer* (Yogyakarta: Universitas Atmajaya, 1999)

jaringan internet.⁷⁶ Sebagai bahan perbandingan, WTO telah mengungkapkan larangan khusus *gambling online* bahwa *The World Trade Organization, in its first decision on an Internet-related dispute, has ignited a political, cultural and legal tinderbox by ruling that the United States policy prohibiting online gambling violates international trade law.*⁷⁷ Kebijakan tersebut telah diterapkan di Negara Perancis. Kebijakan tindak pidana konvensional di Indonesia telah tercantum pada Pasal 27 Ayat 2 UU ITE.

b. *Pornography*

Kejahatan komputer yang berupa pornografi berkaitan dengan isi. Sebab tindakan pornografi mencakup kegiatan memproduksi guna mendistribusikan, menawarkan, mengakses, memiliki melalui sistem komputer.

c. *Computer-Related forgery*

Pemalsuan data dengan sarana komputer merupakan tindakan seseorang secara sengaja dan tanpa izin untuk memasukkan, mengubah, menghapus data asli menjadi tidak asli.⁷⁸

⁷⁶ Dewi Bunga, “Kebijakan Formulasi Judi Online Dalam Hukum Indonesia”, *Vyavaharaduta*, vol. xiv, no. 1, 2019, 24.

⁷⁷ Matt Richtel, “Technology: Trade Group Says U.S. Ban on Net Gambling Violates Global Law”, <https://www.nytimes.com/2004/03/26/business/technology-trade-group-says-us-ban-on-net-gambling-violates-global-law.html>, diakses 26 Mei 2024.

⁷⁸ Widodo, *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi Cyber Crime Law: Telaah Teoritik dan Bedah Kasus*, 68-71.

BAB III

**DATA STATISTIK KASUS JUDI SLOT *ONLINE* DAN
PROSES PENYELESAIAN KASUS JUDI SLOT
ONLINE DI POLRESTABES SEMARANG**

A. Gambaran Umum Polrestabes Semarang

1. Profile Polrestabes

Kepolisian Resor Kota Besar merupakan kepanjangan dari Polrestabes. Polrestabes digolongkan Polres dengan tipe A sebab instansi tersebut menjalankan tugas Polri di tingkat Kab/Kota. Kantor Kepolisian Resor Kota Besar Semarang terletak di Jalan Dr. Sutomo Nomor 19 Barusari. Pada saat ini, Kepolisian Resor Kota Besar Semarang dipimpin oleh seorang Kapolrestabes yaitu Kombes. Pol. Irwan Anwar, S.I.K., S.H., M.Hum dan Wakapolrestabes yaitu AKBP. Wiwit Ari Wibisono, S.H., S.I.K., M.H.,

Polrestabes Semarang juga menjalin kerja sama dengan beberapa institusi dengan tujuan dapat berpartisipasi aktif dalam mengamankan dan menertibkan elemen masyarakat seperti Kejari Kota Semarang, Pengadilan Tinggi Kota Semarang, TNI, Humas POLRI, POLRI, Lembaga KPK, Pemerintah Jateng, Pemerintah Kota Semarang, Diskominfo Semarang, Kominfo Republik Indonesia, dan Indonesia. Go.Id. Polrestabes.

Gambar 3. 1 Instansi Polrestabes Semarang



Sumber: Penulis

2. Visi dan Misi Polrestabes Semarang

Mendirikan suatu institusi tentu tidak dapat dipisahkan dengan adanya visi dan misi supaya dapat mencapai arah dan tujuan. Adapun visi yang dirumuskan Polrestabes Semarang adalah terwujudnya pelayanan keamanan dan ketertiban masyarakat yang prima, tegaknya hukum dan keamanan dalam negeri yang mantap serta terjalinnya sinergi polisional yang proaktif.

Sedangkan misi yang menjadi suatu langkah dan metode pada Polrestabes Semarang yaitu:

- a. meningkatkan SDM resort Kota Besar Semarang guna tampil sebagai sosok pelayanan prima dalam penegakan hukum sesuai perkembangan dan tantangan yang dihadapi
- b. menyelenggarakan pelayanan secara optimal sehingga dapat menimbulkan kepercayaan bagi masyarakat dalam upaya meningkatkan kesadaran hukum masyarakat dan mewujudkan kemitraan
- c. memelihara soliditas institusi Polrestabes Semarang dari berbagai pengaruh yang merugikan organisasi

- d. memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat dengan berpedoman teguh pada norma budaya masyarakat
- e. melaksanakan penegakan hukum secara konsisten berkelanjutan, professional, dan transparan dengan mengedepankan dan menjunjung tinggi Hak Asasi Manusia serta bekerja sama dengan unsur penegak hukum lainnya untuk memelihara kamtibmas
- f. menciptakan kondisi keamanan yang kondusif dengan peran masyarakat dan instansi terkait secara aktif dalam hasil pemilu dan kebijakan pemerintah
- g. melaksanakan pengendalian dan pengawasan secara berjenjang untuk mengurangi penyimpangan
- h. mengelola secara professional, transparan, akuntabel, dan modern seluruh sumber daya Polri untuk mendukung operasional tugas polisi.

3. Tugas dan Wewenang Kepolisian Resor Kota Besar Semarang

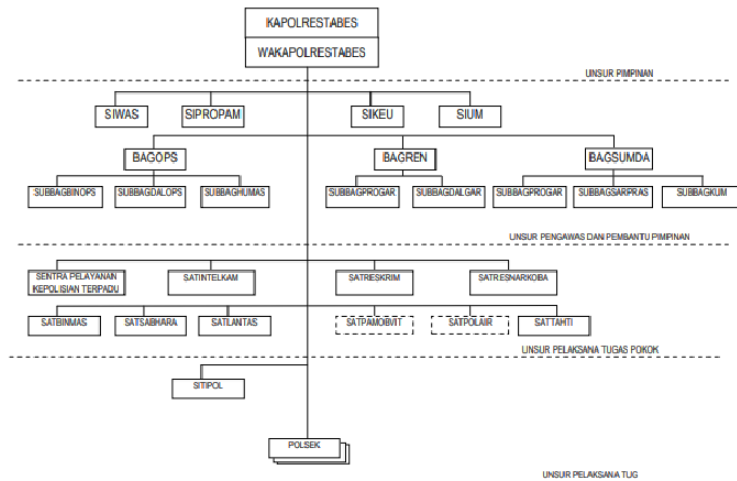
Pada Pasal 4 huruf (a) hingga (e) Peraturan Kepolisian Negara Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2021 Tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Pada Tingkat Kepolisian Resor dan Kepolisian Sektor menjelaskan bahwa Polres memiliki tugas dan kewenangan untuk memberikan pelayanan kepolisian terhadap masyarakat baik itu berbentuk penerimaan dan penanganan laporan atau pengaduan, bantuan dan pertolongan yang mencakup pengamanan aktivitas masyarakat dan instansi pemerintah, dan pelayanan surat izin/keterangan, serta pelayanan pengaduan atas tindakan anggota Polri sesuai dengan Peraturan Perundang-Undangan, melaksanakan fungsi intelijen, melakukan penyelidikan dan penyidikan tindak

pidana pembinaan masyarakat, melaksanakan fungsi Samapta Kepolisian, melaksanakan fungsi lalu lintas, pelaksanaan fungsi kepolisian perairan dan udara, dan fungsi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

4. Struktur Organisasi Polrestabes Semarang

Untuk memudahkan pelaksanaan tugas kepolisian maka anggota polisi saling berhubungan dengan satu sama lain yaitu dengan dibentuknya struktur organisasi. Berikut Struktur Organisasi Polri Tingkat Polrestabes Semarang:

Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Polrestabes Semarang



Sumber: <https://restabessmg.jateng.polri.go.id/struktur-organisasi-4/>

B. Data Statistik Kasus Judi Slot Online yang Ditangani Oleh Kepolisian Resor Kota Besar Semarang

Berkaitan dengan topik penelitian, kasus penulis termasuk dalam kewenangan dari Satreskrim. Satreskrim atau Satuan Reserse Kriminal merupakan bagian yang membantu pimpinan dan

pelaksana tugas pokok untuk menegakkan hukum yang adil dan benar sesuai Sistem Peradilan Pidana dengan melakukan pembinaan dan melaksanakan fungsi penyelidikan, penyidikan, mengawasi dan mengendalikan penyidikan, dan juga melakukan identifikasi. Pada bidang Satreskrim dibagi dalam beberapa unit untuk melaksanakan tugas masing-masing seperti urusan pembinaan operasional, unit pidana umum, unit harta benda, unit ekonomi, unit tipikor, unit tipiter, unit inafis, unit resmob, dan unit PPA.⁷⁹

Perjudian tergolong dalam tugas dan wewenang pada unit pidum. Walaupun terdapat unit tipiter yang pada hakikatnya menangani tindak pidana tertentu dan perjudian *online* sendiri termasuk pada undang-undang bersifat khusus, namun secara umum judi tetap masuk pada jenis pidana umum, hanya mekanisme permainannya saja yang membedakan antara judi konvensional dengan judi *online*. Mengingat terdapat banyak unit, sebenarnya proses penyelesaian perkara dapat diselesaikan oleh unit yang lain dalam artian fleksibel yang dimana tidak hanya memfokuskan pada unit yang mendapat kewenangan tertentu saja.

Dengan demikian, penulis melakukan penelitian di ruang subnit 2 pidum. Pada unit pidum mempunyai tugas untuk melaksanakan penyelidikan dan penyidikan pada kasus tindak pidana yang bersifat umum seperti perjudian, penipuan, pemalsuan, lalu lintas, penggelapan penghinaan, penganiayaan, pencurian, pembunuhan, perusakan. Pada unit pidum dikepalai oleh Kanit Idik Unit 1 Pidum yaitu IPTU Andika Oktavian S,S.T.K., S.I.K., M.H.,. Berikut struktur anggota unit pidum:

⁷⁹ Hasil Wawancara dengan IPTU Yusuf Setya Budhi Kasubnit II Pidum Polrestabes. Semarang, 28 Agustus 2024.

Tabel 3.1 Struktur Anggota Unit Pidum

No	Nama	Jabatan
	Andika Oktavian S, S.T.K.,S.I.K.,M. H.	Kanit Idik Unit 1 Pidum
SUBNIT 1		
1.	Arel Dewanta Bhara P., S.Tr. K	Kasubnit 1
2.	Muh Ridwan, S.H	Penyidik Pembantu
3.	M. Arif Darmaji, S.H	Penyidik Pembantu
4.	Hidayat A, S.H., M.H	Penyidik Pembantu
5.	Aryadika V.P, S.H	Penyidik Pembantu
6.	Achmad Saiful Azis, S.H	Penyidik Pembantu
7.	Habibullah	Penyidik Pembantu
8.	Agus Pramugiyanto, S.H	Opsnal (Tim 1)
9.	Sutarto, S.H	Opsnal (Tim 1)
10.	Hendra Ary Wiandoko	Opsnal (Tim 1)
11.	Heru Prawono	Opsnal (Tim 1)
12.	Kresna Ilham Shidiqi, S.H	Opsnal (Tim 1)
SUBNIT 2		
1.	Yusuf Setya Budhi	Kasubnit II
2.	Teguh Bkti Wibowo	Penyidik Pembantu
3.	Moh. Ali Ashar, S.H	Penyidik Pembantu
4.	Harmaji, S.H., M.H	Penyidik Pembantu

5.	Panggih Triyono, S.H	Penyidik Pembantu
6.	Achmad Dono I, S.H	Penyidik Pembantu
7.	Gunawan Eko AA, S.H	Penyidik Pembantu
8.	Gatot Suryo A	Opsnal (Tim 2)
9.	Bambang Tyas Cahya	Opsnal (Tim 2)
10.	Esti Teguh Prayogo	Opsnal (Tim 2)
11.	Arief Kartono	Opsnal (Tim 2)
1.	Jati Putri P., S. Ak	Banum
1.	Natasya	PHL
2.	Yudi	PHL

Sumber: Wawancara dengan IPTU Yusuf

Penulis mendapatkan beberapa kasus judi slot *online* di Polrestabes berdasarkan hasil data yang dikelola oleh bagian urusan pembinaan operasional. Berikut data yang menunjukkan kasus judi slot *online* dari tahun 2023 hingga 2024:

Tabel 3. 2 Data Statistik Kasus Judi Slot *Online*

No	Tahun	Total	Modus Operandi
1	2023	2	Melakukan Promosi sekaligus Bermain Judi Slot <i>Online</i> dengan Situs Bonus138
2	2024	2	Mempromosikan Judi Slot <i>Online</i>
			Melakukan Perjudian Slot <i>Online</i>

Sumber: Urusan BinOps Satreskrim Polrestabes Semarang

Berdasarkan tabel di atas, penulis jelaskan kronologi dari setiap kasus yang ditangani oleh unit pidum. Adapun uraiannya sebagai berikut:

- | | | |
|-------------------------------------|--------|-------|
| 1. Perkara | dengan | Nomor |
| LP/A/29/SPKT.SATRESKRIM/POLRESTABES | | |
| SEMARANG/POLDA JAWA TENGAH | | |

Pada perkara pertama, terdapat tiga pelaku yang menjadi tersangka dalam satu kasus. Adapun dari ketiga pihak tersebut masing-masing berinisial MRR, K, dan DSAR. Mereka dinyatakan telah melakukan promosi judi slot *online* dan terdapat pembagian peran dalam melakukan penyebarluasan promosi. Pelaku utama alias MRR dengan usia 24 tahun yang menjadi marketing promosi judi slot *online*. Mengingat bahwa MRR bekerja di kantor judi slot situs Bonus138 yang berada di Kamboja. Kedua pelaku yang tersisa merupakan bawahan dari pelaku utama yang kemudian direkrut untuk bekerja sama. Motivasi mereka melakukan promosi judi slot karena terbatasnya ekonomi.⁸⁰

Kasus di atas ditemukan oleh anggota kepolisian pada hari Jumat, 15 Desember 2023 pukul 01.00 WIB yang tempat kejadian perkaranya berada di kos sekitar Ngadirgo RT 02 RW 01, Kecamatan Mijen. Malam itu, para tersangka yang berinisial MRR, K, dan DSAR sedang melangsungkan *live streaming* perjudian yang berjenis slot melalui aplikasi facebook dan disaksikan oleh beberapa orang. Kemudian pihak penyidik kemudian mengamankan beberapa barang bukti sebanyak 10 item. Berikut sarana yang digunakan oleh para tersangka:

- a. 2 unit monitor bermerk Samsung
- b. 1 unit CPU bermerk x xagatek

⁸⁰ Hasil Wawancara dengan BRIPTU Habibullah Penyidik Pembantu Unit Pidum Polrestabes. Semarang, 28 Agustus 2024

- c. 1 keyboard merk nubwo
- d. 2 unit speaker bermerk kisonli
- e. 1 buah roter bermerk raisecom
- f. 1 buah terminal kabel
- g. 1 unit handphone merk redmi bewarna biru
- h. 1 unit handphone merk oppo bewarna hitam
- i. 1 unit handphone merk redmi bewarna hitam⁸¹

Berdasarkan keterangan penyidik, sebelum menjadi seorang promotor judi slot *online* MRR dahulu merupakan pemain slot seperti pada umumnya. Kemudian pada tahun 2022, MRR pernah bertemu dengan D atau orang yang bekerja di kantor Bonus138 yang letaknya di Kamboja dan D menawarkan pekerjaan kepada MRR. Awalnya MRR ditugaskan untuk live streaming di aplikasi youtube yang tujuannya mempromosikan situs Bonus138 agar para *viewers* tertarik bermain slot. Ketika live streaming sedang berlangsung, di dalam live tersebut MRR menampilkan langsung segala kegiatan yang ada dalam situs slot Bonus138 atau dapat dikatakan MRR turut bermain slot saat memasarkan situs judi dengan cara live streaming. Tidak lama kemudian, pada September 2022 pihak youtube melakukan pemblokiran akun youtube yang digunakan oleh MRR untuk memasarkan judi slot *online*. Pada akhirnya MRR melanjutkan pekerjaannya sebagai marketing judi dengan live streaming dan upload video yang bermuatan slot kemudian dipomosisikan melalui sosial media yaitu di facebook dan instagram. Pada Juli tahun 2023, MRR memutuskan untuk pulang ke Indonesia dan tidak kembali lagi ke Kamboja walaupun kontrak kerjanya masih berlaku. Selama MRR menjalin hubungan kerja di Kamboja, MRR diberi gaji sebesar Rp. 10.000.000.00,- per bulan. Merasa gaji nya sangat mencukupi dan MRR butuh tenaga seorang editor,

⁸¹ Sampul Berkas Perkara

maka MRR merekrut K dan DSAR yang notabennya teman sendiri.

Penulis telah melakukan wawancara secara langsung kepada K dan DSDAR di Lapas Kelas I Semarang. K memberikan keterangan bahwa telah melakukan perannya sebagai editor, *live streamer*, pemain sekaligus promotor sejak bulan Juli tahun 2023. Ketika menjalankan perannya, K menjadikan hal tersebut sebagai suatu profesi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. K difasilitasi sebuah PC oleh MRR dan K menggunakan hp milik pribadi sebagai sarana dalam promosi. Adapun sosial media yang digunakan untuk promosi adalah facebook dan instagram. Pada sosial media facebook, K melakukan *live streaming* selama 2 jam per hari dan di dalam *live* tersebut K memanfaatkan waktunya untuk promosi sekaligus memainkan judi slot dengan situs Bonus138 melalui akun demo. Seringnya penonton *live* tersebut berjumlah 30 orang. Pada dasarnya semakin banyak penonton yang terpengaruh untuk bermain situs judi slot Bonus138, maka gajinya juga semakin banyak. Untuk mendukung *live streaming* di sosial media facebook, K juga menggunakan aplikasi yang bernama obs sebagai pendukung dalam menampilkan promosinya. Pada sosial media instagram, K melakukan modus operandinya dengan mengupload video random yang telah diedit dengan mencantumkan nama situs judi slot Bonus138 setiap harinya 1 postingan. Kemudian K juga membuat instastory yang berisi link situs judi Bonus138. Nama akun instagram tersebut yaitu suggeng.genk. Setelah penulis menelusuri akun tersebut, ternyata sudah diblokir oleh pihak instagram sebab penulis tidak menemukan akunnya. Sistem kerja yang dijalankan K yaitu berupa kontrak yang minimalnya bekerja selama 1 bulan, namun apabila kontraknya sudah habis maka dapat diperpanjang kembali. K melakukan pekerjaan tersebut karena terpaksa oleh

keadaan ekonomi yang terbatas. Sebelum bekerja dengan MRR, K juga telah memiliki pekerjaan namun gajinya terlalu kecil dibanding gaji saat K menjadi promotor judi slot.⁸² K mendapat gaji dari MRR sebesar Rp2.000.000 per bulan. Gaji yang diberikan oleh MRR berasal dari gaji milik MRR yang disisakan untuk memberi fee kepada K dan DSDAR.⁸³

Selain itu, K juga terpengaruh oleh lingkungan kerjanya yang dulu. Faktanya pada saat itu, K pernah menjadi pemain judi slot yang berada di situs Beton88. Kekalahan yang diterima oleh K dapat mencapai nominal seharga membeli motor. Dalam menghadapi kekalahan judi slot tersebut, K melunasinya dengan cara meminjam uang di pinjaman *online*. Berdasarkan penuturannya, uang tersebut belum dilunasi hingga detik ini. Namun K beritikad baik untuk melunasinya setelah K bebas dari hukuman yang dijalankan nantinya.

Selama kurang lebih 5 bulan berada di Lapas Kelas I Semarang, K menyesal dengan tindakan yang telah diperbuat. Hukuman yang diputus oleh hakim Pengadilan Negeri Semarang yaitu pidana penjara selama 1 tahun 2 bulan dan pidana denda sebesar Rp20.000.000. Akan tetapi hukuman tersebut belum vonis, sebab JPU melakukan banding di tingkat Pengadilan Tinggi Semarang. Sehingga belum mengetahui kepastian hukumannya apakah berubah atau tetap. K juga mendapati dirinya menjadi lebih baik selama menjalankan hukuman, K menuturkan bahwa di Lapas Kelas I Semarang banyak kegiatan positif bahkan K mengikuti kegiatan pramuka sebagai bentuk kepemimpinan dasar setiap dua kali dalam seminggu.

⁸² Hasil Wawancara dengan K. Semarang, 24 September 2024

⁸³ Hasil Wawancara dengan BRIPTU Habibullah Penyidik Pembantu Unit Pidum Polrestabes. Semarang, 28 Agustus 2024

Kemudian DSDAR memberikan keterangan kepada penulis bahwa sejak bulan November 2023 melakukan perannya menjadi seorang promotor sekaligus pemain judi slot *online* situs Bonus138. DSDAR mempromosikannya melalui sosial media facebook saja. Dalam promosinya, DSDAR melakukan *live streaming* selama 2 jam tiap harinya dan penonton dari *live streaming* DSDAR cukup sedikit kurang lebih sekitar 10 orang. Awalnya MRR memberikan tawaran kepada DSDAR mengenai jobdesk tersebut dan akhirnya DSDAR menerimanya. Motif yang mendorong DSDAR menerima tawaran tersebut adalah sulitnya mencari lapangan pekerjaan. Walaupun sebelumnya DSDAR telah bekerja, namun DSDAR memilih menjadi seorang promotor karena pekerjaannya yang lebih santai dan fleksibel dari sebelumnya. DSDAR dalam melakukan promosi juga difasilitasi PC oleh MRR untuk melakukan *live streaming* dan melangsungkan permainan judi tersebut di dalam *live streaming*. Kemudian mengenai hukuman yang diterima sama dengan halnya hukuman K dan belum ada kepastian vonisnya sebab masih dilakukan banding. Selama menjalani hukuman di Lapas Kelas I Semarang, DSDAR merasa dirinya lebih baik. Mengisi kegiatan sehari-hari dengan mengaji, bershalawat, dan pesantren. Hukuman yang menimpanya juga menimbulkan efek jera kepada DSDAR.

K dan DSDAR selama menjalani pidana penjara di Lapas Kelas I Semarang keberadaan sel mereka terpisah walau tindakan yang dilakukan sama. K berada di sel blok B, sedangkan DSDAR berada di sel blok D. Keberadaan MRR berada di sel blok K yang dimana sel tersebut merupakan sel pengamanan bagi pelaku yang melakukan pelanggaran.

Sebelum menjadi seorang promotor judi *online* DSDAR sudah mengenal judi slot sejak lama dan turut menjadi seorang

pemain judi slot *online*. Selama bermain DSDAR menggunakan situs megaget, DSDAR juga sering mengalami kekalahan pada situs tersebut. Uang yang digunakan untuk membayar kekalahan tersebut berasal dari miliknya sendiri. Motif DSDAR turut bermain slot karena iseng-iseng untuk mengisi kegiatan di waktu senggangnya.⁸⁴

Dengan demikian berdasarkan alat bukti yang ada, maka perbuatan tersangka TSK INISIAL M, TSK INISIAL K, dan TSK INISIAL D dalam perkara ini sebagai orang yang melakukan perbuatan tindak pidana setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian atau barang siapa tanpa mendapat izin dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, sebagaimana dimaksud dalam Pasal 45 ayat (2) Juncto Pasal 27 ayat (2) UU RI nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan atas UU RI Nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik atau pasal 303 ayat 1 KUHP Juncto pasal 55 ayat 1 ke 1 KUHPidana.

Rumusan unsur-unsur Pasal 45 ayat (2) Juncto Pasal 27 ayat (2) UU RI nomor 19 tahun 2016:

1. setiap orang
2. dengan sengaja dan tanpa hak
3. mendistribusikan
4. membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian

⁸⁴ Hasil Wawancara dengan DSDAR. Semarang, 24 September 2024

Berikut penjelasan yang memenuhi unsur perbuatan yang dilakukan oleh para tersangka:⁸⁵

Unsur barang siapa:

Bahwa dalam hal ini orang melakukan perjudian *online* adalah TSK INISIAL MRR, TSK INISIAL K, dan TSK INISIAL D

Unsur dengan sengaja dan tanpa hak:

Bahwa dalam unsur ini tersangka TSK INISIAL MRR, TSK INISIAL K, dan TSK INISIAL D dengan sengaja mempromosikan judi *online* dengan cara *live streaming* dan mengupload perjudian *online* dengan jenis slot dengan nama web BN 1 di media Instagram dan Facebook.

Unsur mendistribusikan:

Bahwa dalam unsur ini mendistribusikan mengirimkan dan/atau menyebarkan Informasi dan/atau Dokumen Elektronik kepada banyak orang atau berbagai pihak melalui Sistem Elektronik tersangka TSK INISIAL M, TSK INISIAL K, dan TSK INISIAL D mendistribusikan dengan cara *live streaming* di Facebook dan mengupload video konten di Instagram dengan maksud menyebarkan perjudian jenis slot kepada setiap orang yang melihatnya dan dalam hal ini TSK INISIAL M, TSK INISIAL K, dan TSK INISIAL D mendapatkan upah atau gaji.

Unsur Membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian:

Bahwa dalam hal ini tersangka TSK INISIAL M, TSK INISIAL K, dan TSK INISIAL D melakukan *live streaming* judi *online* slot di media sosial Facebook dan untuk menyebarluaskan video yang bermuatan judi *online* slot dengan menempelkan nama logo BN 1, kemudian dalam hal ini di akun facebooknya

⁸⁵ Sampul Berkas Perkara

yang bernama Suggenk.genk mencantumkan alamat website nya sehingga dengan mudah apabila orang yang mengunjungi akun facebook dengan mudah mengakses masuk ke dalam situs perjudian tersebut dengan cara mengklik website yang tercantum di akun facebook tersebut.

Merujuk pada aturan umum, perbuatan para tersangka juga memenuhi rumusan unsur-unsur pasal 303 Ayat 1 ke 1 KUHPidana :

1. Barang siapa
2. Tanpa mendapat izin
3. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi
4. Atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu

Unsur barang siapa:

Yang dimaksud unsur barang siapa dalam perkara ini berdasarkan adalah yang melakukan perbuatan Perjudian adalah TSK INISIAL M, TSK INISIAL K, dan TSK INISIAL D.

Unsur Tanpa mendapat izin:

Dalam perkara ini TSK INISIAL M, TSK INISIAL K, dan TSK INISIAL D tidak mendapatkan izin dari pihak yang berwenang.

Unsur dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk bermain judi :

Dalam hal ini TSK INISIAL M, TSK INISIAL K, dan TSK INISIAL D dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan orang lain untuk bermain judi dengan cara mempromosikan perjudian jenis slot dengan cara *live streaming* di facebook permainan judi *online* jenis slot dengan nama website BN 1. Kemudian dalam akun facebook tersebut di cantumkan

alamat website BN 1 dengan maksud agar setiap orang dengan mudah untuk mengakses permainan jenis judi online tersebut.

Unsur atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu:

Dalam perkara ini tersangka TSK INISIAL M, TSK INISIAL K, dan TSK INISIAL D sengaja turut serta dalam perusahaan untuk perjudian jenis slot dengan nama website BONUS 138 kemudian dalam hal ini ketiga tersangka tersebut mendapatkan gaji atau upah dari pihak BN 1.

Unsur-Unsur Pasal 55 Ayat 1 ke 1 KUHPidana:

1. Barang siapa
2. Mereka yang melakukan yang menyuruh melakukan
3. dan yang turut serta melakukan perbuatan

Unsur Barang siapa:

Yang dimaksud unsur barang siapa dalam perkara ini berdasarkan adalah yang melakukan perbuatan perjudian adalah TSK INISIAL M, TSK INISIAL K, dan TSK INISIAL D

Unsur Mereka yang melakukan yang menyuruh melakukan:

Yang dimaksud dalam hal ini adalah TSK INISIAL M yang menyuruh dan juga melakukan perbuatan perjudian *online* dan perjudian, kemudian TSK INISIAL K, dan TSK INISIAL D dan juga melakukan perbuatan perjudian tersebut

Unsur dan yang turut serta melakukan perbuatan:

Yang dimaksud dalam hal ini TSK INISIAL K, dan TSK INISIAL D turut serta dalam melakukan perbuatan perjudian *online* atau perjudian.

Setelah dinyatakan penyidik bahwa telah terkumpulnya barang bukti yang cukup, maka kasus tersebut segera diperiksa. Pada proses pemeriksaan tersebut dihadirkan beberapa orang saksi yang meliputi pemilik kos, gojek, saksi ahli dari Kominfo,

serta pelaku. Kemudian dilakukan penahanan dan penyidik melengkapi berkas perkara agar kasus tersebut dapat dilimpahkan ke Kejaksaan.

2. Perkara dengan Nomor LP/A/30/SPKT.SATRESKRIM/POLRESTABES SEMARANG/POLDA JAWA TENGAH

Pada perkara kedua, terdapat 1 pelaku yang tertangkap sebab melakukan promosi judi *online*. Pelaku atas nama AF jenis kelamin laki-laki dan berusia 30 tahun ini menjadi seorang marketing pada situs “Bonus138”. Sejak 2021, AF ditugaskan menjadi marketing judi dari tawaran kantor situs Bonus138 yang berada di Kamboja tepatnya Kota Sihanoukville.⁸⁶

Pada hari Jumat, 15 Desember 2023 polisi menindaklanjuti pelaku dengan menangkap dan mengamankan AF di Warung Geprek Hedon Jalan Woltermonginsidi Kecamatan Pedurungan pukul 03.00 WIB. Pada waktu penangkapan, AF terpergok sedang memainkan judi slot *online* Bonus138. Selain mengamankan pelaku, polisi juga mengamankan beberapa barang bukti antara lain yaitu:

- a. Buku tabungan
- b. ATM BCA
- c. Id card legend
- d. Paspor
- e. Handphone
- f. 1 pasang pakaian superhero

Setelah diselidiki, cara promosi yang dilakukan AF yaitu dengan memasarkan situs bonus138 melalui akun youtube yang bernama “Mr.Brewok Peak69” di dalam akun tersebut terdapat konten video yang bermuatan perjudian slot dan AF menambahkan tautan link situs Bonus138 pada kolom komentar video tersebut. Namun akun tersebut diblokir oleh pihak youtube

⁸⁶ Sampul Berkas Perkara

karena kontennya memuat hal yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan.

Selain memasarkan di youtube, AF juga memasarkan judi slot *online* di sosial media whatsapp miliknya. Terdapat dua model pemasaran yang disebarluaskan oleh AF. Pertama, AF membuat grub whatsapp yang bernama “Mr. Brewok”, di dalam grub tersebut AF mengirimkan link konten video yang ada di akun youtube milik AF. Namun semenjak akunnya diblokir, AF tidak pernah mengirimkan link kembali. Kedua, AF menyebarluaskan situs judi slot pada story whatsapp miliknya. Kemudian AF membuat video yang menunjukkan AF sedang cosplay menjadi seorang superhero dengan pakaian yang dimilikinya dengan tujuan untuk menarik minat penonton story agar mengunjungi dan bermain jud slot di situs Bonus138.⁸⁷ Sebab di dalam video tersebut, AF mellihatkan situs Bonus138 disertai link.

Selama AF bekerja di kantor situs Bonus138 menjadi marketing, AF digaji oleh pihak kantor sebanyak Rp. 10.000.000.00,- per bulan. Tetapi pada bulan Juli 2023, AF memutuskan pulang ke Indonesia. AF tetap melakukan pekerjaannya sebagai marketing judi slot hanya saja tidak menetap di Kamboja kembali. Pada kasus ini, terdapat lima saksi yang dimintai keterangan oleh penyidik.

3. Perkara dengan Nomor
LP/A/30/VI/2024/SPKT.SATRESKRIM/POLRESTABES
SEMARANG/PODA JAWA TENGAH

Pada perkara ketiga, polisi menangkap 1 pelaku yang telah melakukan promosi judi slot *online*. Diketahui bahwa pelaku bernama KCW dengan jenis kelamin laki-laki yang telah berusia 29 tahun. Pada tanggal 27 Juni 2024, penyidik melakukan

⁸⁷ Hasil Wawancara dengan IPTU Yusuf Setya Budhi Kasubnit II Pidum Polrestabes. Semarang, 28 Agustus 2024

penangkapan KCW pada pukul 20.00 yang berada di Jalan Sri Rejeki Timur III Kelurahan Gisikdrono.

Berdasarkan keterangan penyidik, sejak tahun 2021 peran KCW dalam menyebarkan judi slot *online* adalah menjadi seorang promotor. Adapun yang dimaksud dengan promotor pada kasus ini, KCW hanya mencari target atau sasaran kepada orang lain supaya mau mempromosikan atau menyebarluaskan situs judi yang dimilikinya. Ketentuan target yang harus didapatkan oleh KCW minimal 10 orang. Apabila telah mencapai target, maka KCW mendapatkan upah sebesar 10% dari orang yang telah mempromosikan situs tersebut. Kisaran upahnya senilai Rp. 200.000,-.

Facebook merupakan media yang dimanfaatkan oleh KCW guna mempromosikan situs judi slot *online*. Situs yang dipromosikan terdiri dari dua situs yaitu Toto188 dan Cocok777. Pelaku menjadi seorang promotor dengan motivasi dijadikan sebagai sumber dalam memenuhi kehidupannya. Sudah banyak target yang menjadi korban pelaku dihitung sejak tahun 2021 hingga tahun 2024, kisaran ratusan orang yang menerima tawaran untuk mempromosikan situs Toto188 dan Cocok777.⁸⁸

Setelah keterangan tersebut cukup, kemudian penyidik melakukan pemeriksaan terhadap saksi-saksi yang mengetahuinya. Adapun saksi yang dihadirkan ada dua yaitu dari tetangga KCW yang mendapat tawaran bermain slot dan pacar KCW. Pada kasus ini, diselesaikan oleh penyidik bagian unit tipiter atau tindak pidana tertentu Polrestabes Semarang.

⁸⁸ Hasil Wawancara dengan BRIPTU Andika Penyidik Pembantu Polrestabes. Semarang, 28 Agustus 2024

4. Perkara dengan Nomor
LP/A/27/VI/2024/SPKT.SATRESKRIM/POLRESTABES
SEMARANG/ POLDA JAWA TENGAH

Pada perkara keempat, penyidik melakukan patroli di sekitar Kota Semarang pada 5 Juni 2024 pukul 17.00 WIB. Polisi mendapatkan informasi bahwa di Warung Angkringan Kembar Jalan Kinibalu Krabat Kecamatan Pedurungan terdapat kegiatan seseorang sedang melaksanakan serah terima judi jenis Hongkong. Kemudian malamnya di hari yang sama sekitar pukul 20.30, polisi menangkap dan menggrebek di Angkringan tersebut. Pada malam itu, pelaku sedang melangsungkan penerimaan pembelian judi Hongkong.

Pelaku beridentitas atas nama IF jenis kelamin laki-laki dan berusia 54 tahun. Setelah IF ditangkap, polisi turut mengamankan barang bukti yang digunakan oleh pelaku pada malam itu. Adapun barang bukti yang diamankan terdapat 1 buah handphone merk xiaomi type Redmi 8 berwarna biru. Berdasarkan barang bukti tersebut, kemudian dapat dilakukan pemeriksaan dan tindaklanjut oleh penyidik.

Sesuai dengan keterangan di atas, IF diduga melakukan tindak pidana perjudian atau perjudian *online* sebagaimana dimaksud pada Pasal 303 Ayat (1) KUHP dan atau Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Jo Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Diketahui bahwasannya kasus IF sedang berlangsung, maka keterangan yang penulis dapat belum sempurna karena kasus tersebut merupakan kasus perjudian *online* yang terakhir masuk di Polrestabes Semarang masih diproses dan ditindaklanjuti.

Berdasarkan keempat kasus yang terdapat di Polrestabes Semarang, aparat kepolisian mengenakan Pasal 27 Ayat (2) UU No 19 Tahun 2016 dari tiap masing-masing kasus.

C. Praktek Permainan Judi Slot Online di wilayah Kecamatan Mijen

Tingkat ketertarikan generasi Z terhadap judi slot sangat tinggi. Sistem permainan pada slot sendiri seperti game biasa, sehingga banyak yang mengira bahwa slot merupakan game tanpa unsur judi. Pada hakikatnya judi *online* sudah dipastikan bertentangan dengan hukum, selain itu juga bertentangan dengan etika, norma, dan nilai yang diterapkan masyarakat.⁸⁹

Cara main yang mudah mendorong seseorang untuk bermain judi slot *online*. Dengan demikian, penulis menambahkan data pendukung bahwasannya terdapat aktivitas memainkan slot yang berada di sekitar Kecamatan Mijen. Sebelum mengetahui latar belakang para pemain slot, penulis menjelaskan terlebih dahulu mengenai mekanisme permainan dari judi slot *online*. Perlu diketahui bahwa di dalam judi slot memiliki ribuan situs yang bermacam-macam dan di setiap situs judi menyediakan banyak bentuk permainan. Berikut mekanisme permainan slot:

1. Daftar akun

Sebelum seseorang bermain slot wajib memiliki akun hingga berhasil melakukan login. Terdapat beberapa hal yang harus diisikan ketika mendaftar antara lain seperti nama, nomor handphone, email, nomor rekening. Tiap orang wajib memasukkan salah satu rekening yang dimilikinya guna untuk transaksi masuk dan keluar ketika

⁸⁹ Siti Fatimah and Taun Taun, "Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Di Indonesia," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3, no. 2 (2023): 3224–31.

akan bermain dan menyedot rekening secara otomatis jika mengalami kekalahan.

Gambar 3. 3 Tampilan daftar akun

Daftar Akun

Informasi Pribadi

Nama Lengkap

Email

+62 Mobile

Informasi Akun

Username

Password

Wajib kombinasi huruf dan angka.
Minimal 8 Karakter.
Contoh :strong889

Konfirmasi Kata Sandi

Sumber: Akun slot narasumber

2. Login

Ketika sudah berhasil mendaftar akun, langkah selanjutnya login dengan mengisi username dan password akun pemilik.

Gambar 3.4 Tampilan login situs judi slot *online*

LOGIN ANGGOTA X

Username

Kata Sandi

MASUK

Lupa Kata Sandi ?

DAFTAR

Sumber: Akun slot narasumber

3. Deposit

Makna deposit dalam judi slot *online* merupakan kegiatan seseorang sebelum memainkan slot dengan mengisi saldo pada akun masing-masing. Seseorang dapat memulai judi slot dengan melakukan deposit paling rendah dengan tarif sebesar Rp. 10.000.00, sedangkan tarif maksimalnya tidak dapat ditentukan sebab tak terhingga dan dapat mengisi deposit puluhan juta. Pembayaran deposit dapat dilakukan melalui rekening bank, *e-wallet*, dana, gopay, ovo, linkaja, dan sakuku.

Gambar 3.5 Tampilan menu deposit

Sumber: Akun slot narasumber

4. Memilih jenis perjudian slot

Setelah melakukan deposit, maka muncul tampilan permainan berbagai macam judi *online* seperti togel *online*, slot *online*, casino, sport, dan lain-lain. Sehingga

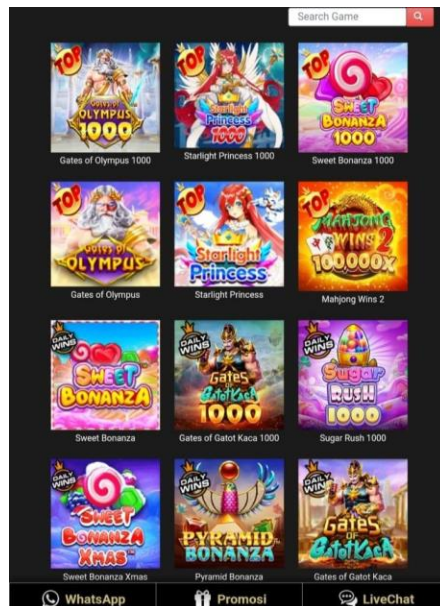
setiap situs, menyediakan beberapa bentuk judi yang berbasis online dan setiap model judi tersebut di dalamnya memiliki beberapa macam model *game*. Contohnya seperti model Pragmatic, PGSoft, Joker, Spade, Micro. Dari banyaknya pilihan model, namun cara mainnya tetap sama yang membedakan hanya simbol-simbol permainannya saja.

Gambar 3.6 Model judi slot *online*



Sumber: Akun slot narasumber

Gambar 3. 7 Contoh bentuk permainan judi slot *online*



Sumber: Akun slot narasumber

5. Permainan judi slot *online* dapat dimulai

Seseorang dapat memulai game judi slot dengan menekan tombol spin. Sebelum menekan tombol tersebut, pemain dapat memasang taruhan atau disebut juga dengan bet terlebih dahulu. Nominal bet yang dapat diisikan mulai dari Rp200,00, Rp400,00, Rp600,00, Rp800,00 dan seterusnya. Namun mulai tahun 2024 ini, nominal bet yang dapat menjadi taruhan mulai dari Rp800. Misalnya seseorang melakukan deposit senilai Rp50.000,00 dan memasang bet Rp800,00, maka bet senilai Rp800,00 akan berputar hingga nominal yang didepositkan habis. Akan tetapi jika ditengah permainan seseorang itu menang, maka uangnya akan kembali walaupun belum tentu balik modal sebab hal tersebut sesuai keberuntungan.

Kemudian menekan tombol spin, tujuan menekan tombol spin adalah melangsungkan permainan agar simbol-simbol pada layar main dapat mengalami perputaran atau roll. Pada judi slot terdapat 3 fitur spin diantaranya adalah fitur otomatis, fitur manual, dan fitur bonus. Fitur otomatis merupakan fitur yang hanya dengan menekan tombol dan fitur tersebut menjalankan permainan sesuai sistem, paling sedikit fitur tersebut melakukan perputaran sebanyak 10x dan ada pilihan kecepatan bermain baik itu level biasa, sedang, maupun cepat. Sedangkan fitur manual adalah menekan tombol secara berkala ketika aktivitas roll berhenti. Fitur bonus merupakan fitur yang menyediakan peluang menang tinggi, dimana fitur tersebut mengeluarkan simbol-simbol tertentu secara berkala dan menghilangkan beberapa simbol yang telah disediakan.

Gambar 3.8 Permainan judi slot *online*



Sumber: Akun slot narasumber

Gambar 3.9 Tombol spin judi slot *online*

Sumber: Akun slot narasumber

Untuk dapat mengetahui pemain dikatakan menang atau kalah yaitu dengan melihat pada layar permainan, apabila pada setiap rollingan tersebut dapat memecahkan minimal 8 simbol maka pemain dapat dikatakan menang atau *jackpot*. Berdasarkan simbol yang terpecahkan, terdapat kualifikasi nominal dari simbol tersebut kemudian ditotal berapa keseluruhan yang didapatkan. Uang hasil kemenangan tersebut mengalir otomatis ke rekening yang telah didaftarkan ketika membuat akun dan uang tersebut dapat ditarik. Proses pengaliran dan penarikan dana kemenangan di rekening dapat disebut dengan *withdraw*. Apabila pemain mengalami kekalahan, maka dapat diketahui dari berkurang atau habisnya saldo yang telah didepositkan di awal permainan. Istilah yang biasa diungkapkan oleh para pemain ketika mengalami kekalahan disebut juga dengan *rungkad*.

Setelah mengetahui aturan main judi slot, berikut penulis paparkan data pendukung yang meliputi identitas dan keterangan dari para pemain judi slot *online*:

Tabel 3.3 Data pendukung pemain judi slot *online*

No	Nama	Status	Waktu Bermain	Situs	Tingkat Kecanduan
1	MIS	Pekerja	September 2021- Agustus 2022	Zeus138	Tinggi
2	MT	Pekerja	Juli 2022- Oktober 2023	Cwdbet	Sedang
3	AFEP	Pekerja	April 2023- Oktober 2023	JPtoto	Rendah
4	NJ	Pekerja	1 tahun	Seven4d	Tinggi
5	YM	<i>Fresh graduate</i>	1 tahun	King asia	Tinggi

Sumber: Wawancara oleh penulis

Berdasarkan data pendukung di atas, tiap pelaku memberikan masing-masing penjelasan mengenai latar belakang melakukan judi slot *online*. Penulis menyimpulkan keterangan MIS, bahwa MIS awalnya mengetahui perjudian *online* berasal dari beredarnya situs-situs di sosial media yaitu facebook. MIS bermain judi slot disebabkan oleh faktor coba-coba, pengaruh lingkungan kerja,

serta minim pengetahuan mengenai peraturan perjudian. Selama kurang lebih 11 bulan bermain slot, MIS hampir setiap hari melangsungkan judi slot tersebut. Tarif deposit yang sering MIS isikan sekitar Rp 100.000 hingga Rp. 300.000. Kemenangan yang didapatkan oleh MIS sebesar Rp. 500.000 dan paling banyak sekitar Rp. 3.000.000. Selama satu minggu dapat dihitung MIS menang sebanyak 3x, sedangkan kekalahannya jika dihitung tiap bulan MIS kalah sebanyak 12x. Total kekalahan yang dialami MIS sebelum memutuskan berhenti dapat mencapai hingga Rp. 29.000.000. Ketika MIS mengalami kekalahan, MIS berusaha untuk meminjam uang temannya maupun meminjam uang orang tuanya sekalipun mereka tidak mengetahui alasan meminjam uang yang sebenarnya. Kemudian MIS memutuskan berhenti bermain judi slot karena sadar bahwa judi membuatnya rugi dan miskin.⁹⁰

Keterangan berikutnya, penulis menyimpulkan dari pemain atas nama MT bahwa awalnya MT hendak bermain slot karena rasa keingintahuan yang tinggi dan dipengaruhi oleh pergaulan. Selain itu, faktor yang mendorong MT juga karena kurangnya pengawasan orang tua dan kurangnya kesadaran hukum mengenai perjudian slot. MT mengaku bahwa MT kurang memahami bahwa judi slot termasuk tindak pidana, MT sebatas mengetahui slot termasuk permainan biasa. Namun setelah maraknya berita kasus judi *online*, MT mulai mengetahui bahwa slot merupakan perjudian yang dilarang undang-undang. MT mengetahui situs berasal dari iklan-iklan yang sering muncul di sosial media instagram dan facebook. Karena MT penasaran, maka MT mencoba membuka iklan tersebut.

MT memainkan judi slot dapat dikatakan sangat jarang, hanya 1 hingga 2x tiap bulan. Sebab MT hanya bermain ketika MT memiliki uang sisa dari hasil kerja saja, untuk mewaspadai jika

⁹⁰ Hasil Wawancara dengan MIS. Semarang, 02 September 2024

kalah. Nominal deposit yang sering MT isi hanya sekitar Rp. 10.000 hingga Rp. 20.000. Untuk kemenangan yang MT terima seringnya mendapat sebesar Rp. 200.000 dan paling banyak sekitar Rp. 1.000.000. Sedangkan kekalahan yang diterima MT paling banyak Rp. 500.000.⁹¹

Penjelasan berikutnya berdasarkan identitas atas nama AFEP. Diketahui bahwa AFEP melakukan perjudian slot *online* disebabkan oleh faktor ekonomi dan AFEP pada waktu itu sedang membutuhkan uang. Sehingga AFEP menjadikan permainan judi slot sebagai sumber mencukupi kehidupan pada waktu itu. Lingkungan sekitar AFEP juga mendukung untuk mencoba perjudian tersebut. Banyaknya iklan yang berkeliaran di facebook mendorong AFEP mencoba membuka situs judi slot. Namun setelah AFEP bermain, ternyata yang awalnya mengira dengan bermain judi slot dapat menambah penghasilan itu salah besar. Kenyataannya AFEP sering mengalami kekalahan yang total seluruhnya selama 6 bulan AFEP bermain sekitar Rp. 20.000.000. Hal tersebut menjadikan AFEP membayar kekalahan dengan meminjam uang teman dan menyisihkan uang hasil kerjanya. Dengan demikian AFEP memutuskan berhenti bermain judi slot.⁹²

Keterangan berikutnya dari NJ bahwa NJ memainkan judi slot karena rasa keingintahuan yang tinggi sehingga mendorong hasrat mencoba. NJ bermain slot juga untuk mengisi waktu luang dan dijadikan sebagai hiburan. Tingkat kecanduan NJ dapat dikatakan tinggi. Sebab lingkungan kerja sangat mempengaruhi pola pikirnya. Kemenangan yang didapatkan NJ seringnya sekitar Rp.

⁹¹ Hasil Wawancara dengan MT Pemain Judi Slot. Semarang, 03 September 2024

⁹² Hasil Wawancara dengan AFEP Pemain Judi Slot. Semarang, 04 September 2024

200.000. NJ ketika mengalami kekalahan maka akan membayar kekalahan tersebut dengan menggunakan uang hasil kerjanya.⁹³

Terakhir, keterangan saudara YM. YM mengungkapkan bahwa mulai bermain slot ketika masih duduk di bangku sekolah kelas XII hingga detik ini. Faktor yang mendorong YM yang statusnya masih pelajar saat itu adalah lingkungan pertemanan dan dijadikan aktivitas untuk mengisi waktu luang. YM juga merasa bahwa uang sakunya yang tiap hari dapat dihitung Rp50.000 itu kurang, walaupun YM juga dapat meminta uang tambahan ke orang tuanya yang berada. Sehingga YM memilih untuk bermain slot, dengan main judi slot uang saku YM bertambah banyak karena keberuntungan yang diraih. YM melakukan deposit setiap permainan senilai Rp50.000-Rp100.000. YM mengaku uang tersebut berasal dari miliknya sendiri. Selama satu tahun lebih, kekalahan YM hampir mencapai Rp15.000.000. Kemudian penulis bertanya cara YM membayar kekalahannya, sebab statusnya yang masih sebagai seorang pelajar. YM menjelaskan setiap kalah, YM menjual barang-barangnya terutama alat modifikasi motor, sebab YM termasuk anak motoran. Bahkan YM rela menjual handphone miliknya dan menurunkan spek handphone. Orang tua YM sempat curiga kepadanya, namun YM berbohong bahwa game yang dimainkannya hanya game biasa.

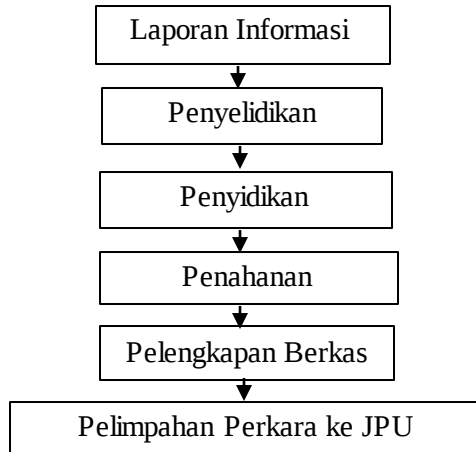
D. Proses Penyelesaian Mengenai Tindak Pidana Judi Slot Online di Polrestabes Semarang

Mengingat bahwa mekanisme judi slot *online* bersifat private, maka pihak kepolisian yang memiliki kewenangan untuk melakukan penyelidikan, penyidikan, hingga akhir dilimpahkan ke kejaksaan dengan prosedur yang sedikit berbeda dari kasus tindak pidana yang

⁹³ Hasil Wawancara dengan NJ Pemain Judi Slot. Semarang, 03 September 2024

lainnya. Berikut alur penyelesaian tindak pidana judi slot *online* di Polrestabes Semarang

Gambar 3.10 Alur penyelesaian perkara judi slot *online*



Sumber: Wawancara dengan IPTU Yusuf dan BRIPTU Habibullah

Alur penanganan perkara judi slot *online* dimulai dari adanya laporan informasi. Adapun bentuk laporan di Polrestabes terdapat dua macam yaitu laporan bertipe A dan laporan bertipe B. Perbedaan antara laporan A dan B adalah pada segi pelaporanya. Jika laporan A berarti anggota kepolisian sebagai pelapor bahwa terdapat suatu tindak pidana di suatu daerah. Sedangkan laporan B berarti terdapat laporan masuk dari warga sekitar kepada pihak kepolisian. Mengenai laporan kasus judi slot yang berada di Polrestabes Semarang seluruhnya termasuk laporan informasi bertipe A, sebab kepolisian memiliki patroli *cyber* yang berfungsi untuk memantau dan mengawasi kejahatan di dunia maya khususnya facebook dan instagram yang sering dimanfaatkan oleh oknum dalam menyebarkan situs judi slot.

Langkah kedua, polisi berwenang untuk melakukan penyelidikan. Menurut Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981

Pasal 5 ayat (1), bahwa penyelidik mempunyai kewenangan menerima laporan atau aduan, mencari keterangan dan barang bukti, menyuruh berhenti seorang yang dicurigai dan menanyakan serta memeriksa tanda pengenal diri, serta mengadakan tindakan lain menurut hukum yang bertanggung jawab. Polisi mengunjungi tempat kejadian perkara untuk melakukan pengecekan ada tidaknya tindak pidana dan mengumpulkan barang bukti. Berhubungan dengan penyelidikan, penulis mencoba mengulik pertanyaan kepada IPTU Yusuf mengenai bagaimana proses penyelidikan dalam perkara perjudian *online*? karena dilihat dari cara bermainnya bersifat fleksibel dan tidak dapat diketahui kapan mengoperasikannya. IPTU Yusuf menjelaskan bahwa:⁹⁴

“Penyelidikan itu sifatnya rahasia hanya kepolisian yang mengetahui, tetapi secara teoretis dalam hal menyelidiki kasus polisi melakukan pengamatan atau observasi pada objek untuk mendapat pemahaman informasi yang diperlukan guna melanjutkan penelitian, wawancara atau interview dengan informan yang dipercaya guna memvalidasi keterangan yang benar, pembuntutan atau surveillance, penyamaran, pelacak, penelitian dokumen.”

Langkah ketiga, polisi berwenang melakukan penyidikan. Pada Pasal 7 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Kitab Hukum Acara Pidana, menjelaskan kewajiban dari penyidik. Adapun kewenangan penyidik adalah menerima laporan atau pengaduan dari seorang tentang adanya tindak pidana, melaksanakan tindakan pertama di TKP, menyuruh berhenti seorang tersangka dan menanyakan serta memeriksa tanda pengenal diri, melakukan penangkapan dan penahanan serta penggeledahan, pemeriksaan dan penyitaan surat, mengambil sidik

⁹⁴ Hasil Wawancara dengan IPTU Yusuf Setya Budhi Kasubnit II Pidum Polrestabes. Semarang, 25 Juli 2024

jari dan memotret seorang, memanggil orang untuk didengar dan diperiksa sebagai tersangka atau saksi, mendatangkan ahli, menghentikan penyidikan, menghentikan tindakan lain menurut hukum. Pada proses penyidikan sendiri tidak ditemukan hambatan. Hal tersebut selaras dengan pertanyaan yang dikemukakan penulis yaitu “adakah hambatan dalam melakukan penyidikan? Sebab bukti dari perjudian *online* itu secara elektronik, dikhawatirkan dapat dimanipulasi oleh pelaku.” IPTU Yusuf menanggapi pertanyaan tersebut bahwa:

“Tidak ditemukan kendala, sebab kami (polisi) cukup dengan menetapkan minimal 2 alat bukti. Untuk bukti dari tindakan perjudian online sendiri cukup dengan mengumpulkan alat/sarana yang dipakai, ATM yang menjadi bukti aliran dana maupun transaksi, situs judi yang terdapat di dalam hp pelaku.”

Masih dengan pertanyaan serupa penulis memastikan bahwa memang tidak terdapat hambatan kemudian ditanyakan kembali ke BRIPTU Habibullah, beliau menyatakan bahwa:

“Untuk pengumpulan bukti sampai sekarang tidak ada kendala, mungkin kendala tersebut hanya ditemukan ketika ingin memproses pihak yang berada di luar negeri yang menjadi biang kerok atau pelaku utamanya, sebab keberadaan bandar pada umumnya berada di luar Indonesia.”

Langkah keempat, penyidik melakukan penahanan. Pada Pasal 24 Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Kitab Hukum Acara Pidana menjelaskan bahwa dalam kepentingan penyidik perintah penahanan hanya berlaku paling lama dua puluh hari. Apabila diperlukan guna kepentingan pemeriksaan yang belum selesai maka dapat diperpanjang oleh penuntut umum yang berwenang untuk paling lama empat puluh hari. Selain itu, polisi juga melakukan koordinasi mengenai tahap I dan tahap II

mengenai tersangka, barang bukti, dan alat bukti. Adapun alat bukti yang sah sesuai Pasal 184 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Kitab Hukum Acara Pidana meliputi keterangan saksi, keterangan ahli, surat, petunjuk, keterangan terdakwa. Jika semua keterangan sudah cukup, maka penyidik melakukan pelengkapan berkas perkara dan kemudian perkara dilimpahkan kejaksaan. Perkara dinyatakan selesai.⁹⁵

⁹⁵ Hasil Wawancara dengan BRIPTU Habibullah Penyidik Pembantu Unit Pidum Polrestabes. Semarang, 02 September 2024

BAB IV

ANALISIS KRIMINOLOGI TERHADAP PELAKU TINDAK PIDANA JUDI SLOT *ONLINE* SEBAGAI BENTUK *CYBER CRIME*

A. Pengaturan Hukum Positif Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Slot *Online* Sebagai Bentuk *Cyber Crime*

Tindak pidana perjudian telah dirumuskan pada Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Seiring berkembangnya teknologi, mendorong adanya kejahatan yang berbasis *online*. Sehingga perjudian tidak hanya dilakukan secara konvensional saja. Untuk menghadapi problematika tersebut, maka pemerintah membentuk peraturan khusus terkait tindak pidana perjudian yang dilakukan melalui internet. Ketentuan tersebut berhubungan erat dengan penerapan asas *lex specialis derogat legi generali*. Pasal 63 Ayat (2) KUHP mendefinisikan asas *lex specialis derogat legi generali* bahwa apabila suatu perbuatan tergolong ketentuan pidana umum dan juga dalam ketentuan pidana khusus, maka yang diterapkan yaitu aturan pada pidana khusus. Van Hattum juga merumuskan asas *lex specialis derogat legi generali* sebagai *logische specialiteit* yang berarti kekhususan yang logis.⁹⁶ Sehingga rumusan delik yang berada pada aturan khusus juga merujuk pada aturan umum.

Ketentuan perjudian secara umum diatur dalam buku kedua tentang kejahatan bab XIV Pasal 303 dan 303 bis KUHP yang berkembang terdapat perubahan berlandaskan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Berikut uraian Pasal 303 setelah mengalami perubahan dari Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974:

⁹⁶ Hamzah Andi, *Hukum Pidana Indonesia*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2017).

(1) Diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin:

1. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu
2. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara
3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian

(2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut hak nya untuk menjalankan pencarian itu.

(3) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir. Termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.

Jika merujuk pada Pasal 2 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian, diketahui bahwa Pasal 303 Ayat (1) KUHP telah mengalami perubahan ancaman pidana, semula ancaman tersebut berupa pidana penjara selama-lamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya sembilann puluh ribu rupiah. Kemudian ancaman tersebut mengalami perubahan lamanya pidana penjara selama-lamanya sepuluh tahun

atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta. Subjek yang dimaksud dalam pasal 303 lebih mengarah kepada para bandar judi.

Keberadaan Pasal 303 bis KUHP merupakan penyebutan baru setelah dilakukannya pencabutan dari Pasal 542 KUHP. Pernyataan tersebut sesuai dengan bunyi Pasal 2 Ayat (4) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Sehingga garis besar isi pada Pasal 542 termasuk sama dengan bunyi Pasal 303 bis KUHP. Namun sedikit berbeda pada ancaman yang diberlakukan dahulu dengan ancaman yang diberlakukan setelah adanya perubahan yang dilandaskan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian. Perubahan masa hukuman dimuat pada Pasal 2 Ayat (2) dan (3) .

Pada Pasal 2 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian melakukan perubahan terhadap Pasal 542 Ayat (1) khususnya mengenai pidana kurungan yang awalnya hukuman tersebut selama-lamanya satu bulan dan pidana denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah, kemudian hukuman penjara maupun denda berubah menjadi selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah. Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (1) KUHP, dari hukuman kurungan selama-lamanya satu bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah, yang kemudian berubah menjadi pidana penjara selama-lamanya empat tahun atau pidana denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah. Kategori perbuatan dalam pasal tersebut ketika seseorang menggunakan peluang bermain judi yang melanggar ketentuan Pasal 303 KUHP. Berkaitan dengan Pasal 303 bis Ayat (1) tersebut subjek yang dimaksud tergolong sebagai pelaku pelengkap yang tidak menjadikan aktivitas sehari-hari hanya bermain judi.

Pasal 2 Ayat (3) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1974 tentang Penertiban Perjudian merubah hukuman pidana yang berada pada

Pasal 542 Ayat (2) KUHP, dimana awalnya ketentuan pidana penjara tersebut selama-lamanya tiga bulan atau denda sebanyak-banyaknya tujuh ribu lima ratus rupiah, kemudian pidana penjara berubah selama-lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah. Adapun konteks perbuatan yang dimaksud pada pasal tersebut apabila saat melangsungkan pelanggaran belum lewat dua tahun dari adanya pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran yang dilakukan.

Selain itu, sebelum terdapat pembaharuan penyebutan Pasal antara Pasal 542 KUHP dengan Pasal 303 bis KUHP dahulu perjudian digolongkan sebagai suatu pelanggaran. Sebab Pasal 542 KUHP tercantum pada buku ketiga, dimana buku tersebut membahas mengenai segala hal yang bersangkutan dengan pelanggaran. Sedangkan pada Pasal 303 bis bahwa perjudian digolongkan sebagai suatu kejahatan. Hal tersebut dapat bersifat dinamis sebab dapat mengikuti arus perkembangan dan tidak selamanya kejahatan dikategorikan sebagai pelanggaran maupun sebaliknya, hanya dikarenakan pemberatan hukuman pidana. Faktanya dalam menentukan berat ringannya kualitas dan efek kejahatan dan pelanggaran bersifat relatif.

Mengingat sekarang Indonesia mempunyai KUHP nasional yang telah diundangkan pada 2 Januari 2023, maka KUHP produk Belanda atau disebut juga dengan *Wetboek van Strafrech* tidak lagi dijadikan pedoman setelah diberlakukannya KUHP nasional 2 tahun mendatang yaitu pada tahun 2026. Alasannya KUHP lama kurang relevan untuk menangani permasalahan sebab tidak sesuai dengan keadaan masyarakat Indonesia.⁹⁷

⁹⁷ Rizki Yudha Bramantyo, dkk. "Perbandingan Hukum Pidana KUHP Lama Dengan KUHP Baru Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Pembaruan Hukum Pidana," *Jurnal Transparansi Hukum* 07, no. 02 (2024): 62.

Perumusan perjudian dalam KUHP nasional yaitu Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tercantum pada Pasal 426 yang berbunyi:

- (1) Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI, setiap orang yang tanpa izin:
 - a. menawarkan atau memberikan kesempatan untuk main judi dan menjadikan sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian
 - b. menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian, terlepas dari ada tidaknya suatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut, atau
 - c. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian
- (2) Jika Tindak Pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dalam menjalankan profesi, dapat dijatuhkan pidana tambahan berupa pencabutan hak sebagaimana dimaksud dalam Pasal 86 huruf f

Berdasarkan penjelasan ancaman pidana perjudian yang terletak antara KUHP lama dengan KUHP baru mengalami penurunan ancaman yang diberlakukan baik itu pidana penjara maupun pidana denda. Berkaitan dengan Pasal 303 KUHP lama dan Pasal 426 KUHP baru menunjukkan bahwa ancaman pidana penjara yang tertera di KUHP lama selama-lamanya 10 tahun dan pidana dendanya maksimal Rp25.000.000,00. Namun pada KUHP baru ancaman pidananya selama-lamanya 9 tahun dan denda paling banyak kategori VI. Kemudian ancaman pidana dalam Pasal 303 bis KUHP lama maksimal 4 tahun dan denda maksimal Rp10.000.000,00, sedangkan pada Pasal 427 KUHP baru pidana

penjaranya paling lama 3 tahun dan denda paling banyak kategori III.

Dengan demikian, terlihat jelas bahwa pada Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 terdapat penggeseran yang memfokuskan adanya paradigma baru dan tidak lagi menerapkan keadilan retributif atau sekedar bersifat pembalasan. Pada perubahan ancaman pidana tersebut, tidak terlepas dari kepentingan korban dan bukan menitikberatkan pelakunya saja. Pernyataan tersebut sesuai dengan Pasal 51 KUHP baru yang menjelaskan bahwa tujuan pemidanaan tidak lain lagi untuk melakukan pencegahan, pembinaan, pemulihan, serta menghilangkan rasa bersalah. Berkembangnya ideologi yang menjunjung tinggi HAM menghasilkan pergeseran dalam menilik pidana dan pemidanaan. Walaupun hakikatnya pemidanaan cenderung pada pemberian sanksi pada pelaku yang melakukan kejahatan, akan tetapi juga perlu memperhatikan perlindungan hak setiap individu.⁹⁸

Selain itu, penurunan ancaman pidana juga memperhatikan pihak lembaga pemasyarakatan yang bertujuan supaya tidak *overcrowding*. *Overcrowding* adalah situasi dimana lembaga pemasyarakatan maupun rutan mengalami pelunjakan kapasitas akibat tingginya angka pertumbuhan warga binaannya dan tidak setara dengan fasilitas yang tersedia. Oleh karena itu, *overcrowding* menyebabkan para narapidana sulit untuk mendapatkan hak yang semestinya selama menjalani masa pidana penjaranya. Sebab dengan terjadinya *overcrowding* menimbulkan efek negative seperti halnya tidak terjamin akan tingkat keamanan, rendahnya mutu perawatan medis, peningkatan emosional.

⁹⁸ Rikiansyah, Aristo Septiawan, and Shanty Shanty, "Kajian Filsafat Hukum Terhadap Perubahan Paradigma Hukum Pidana Di Indonesia: Dari Pembalasan Ke Pemulihan," *Indonesian Journal of Law and Justice* 1, no. 4 (2024): 4.

Dampak tersebut merupakan wujud bencana kemanusiaan, karena pada hakikatnya narapidana merupakan manusia dan mempunyai martabat.⁹⁹

Problematika judi *online* diatur tersendiri dalam Undang-Undang Khusus yaitu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Tepat pada Pasal 27 ayat 2 menyatakan perbuatan yang dilarang:

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Pasal di atas telah memenuhi unsur tindak pidana baik itu berupa unsur subjektif maupun objektif. Pengenaan unsur subjektif dapat ditunjukkan pada kalimat “setiap orang”. Sedangkan unsur objektif berupa perbuatan yang dilakukan “dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Penjelasan mendistribusikan yang dimaksud diartikan sebagai perbuatan seperti mengirimkan dan/atau menyebarkan informasi dan/atau dokumen elektronik kepada banyak orang atau berbagai pihak melalui sistem elektronik. Sedangkan mentransmisikan berupa mengirimkan informasi dan/atau dokumen elektronik yang ditujukan kepada pihak lain. Kemudian membuat dapat diakses merupakan segala tindakan lain selain mendistribusikan dan mentransmisikan dengan sistem elektronik yang menimbulkan informasi dan/atau dokumen elektronik diketahui publik.

⁹⁹ Eduardo Juanunes Sembiring and Padmono Wibowo, “Overcrowded Pada Rumah Tahanan Negara Dan Lembaga Pemasyarakatan Di Indonesia,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6 (2022): 1815.

Pengaturan mengenai ancaman pidana perjudian melalui sistem elektronik termuat pada Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang menjelaskan bahwa tiap-tiap orang yang telah melakukan perbuatan sesuai dengan bunyi Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 maka dapat dipidana dengan hukuman penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.0000,00.

Regulasi mengenai ITE yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 telah mengalami pembaharuan dibuktikan dengan terbentuknya Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2004 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Terdapat perubahan pembagian Pasal 27 yang dimuat UU No 1 Tahun 2024. Pada UU Nomor 19 Tahun 27 terbagi menjadi 4 Ayat. Namun pada Pasal 27 UU Nomor 1 Tahun 2024 terdapat 2 Ayat dan membagi Pasal 27 dengan pokok huruf A dan B. Untuk perumusan perjudian melalui internet tetap berada di dalam Pasal 27 Ayat (2) UU Nomor 1 Tahun 2024 dan tidak terdapat perubahan unsur-unsur perbuatan pidananya. Pasal tersebut menyatakan bahwa “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan, dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”

Selanjutnya perumusan ancaman pidana perjudian menggunakan sistem elektronik diatur dalam Pasal 45 Ayat (2) UU Nomor 1 Tahun 2024. Pada Pasal tersebut mengalami penambahan masa kurungan dan pidana denda yang lebih tinggi dibandingkan dengan aturan UU Nomor 19 Tahun 2016. Pasal 45 Ayat (3) merumuskan sanksi berupa “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan, mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana

dimaksud dalam Pasal 27 Ayat (2) dipidana dengan penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000,00.

Berdasarkan penjelasan kedua Pasal di atas, terlihat jelas bahwa antara ancaman pidana yang tertera dalam Pasal 45 Ayat (2) UU Nomor 19 Tahun 2016 dengan Pasal 45 Ayat (3) UU Nomor 1 Tahun 2024 terdapat peningkatan baik itu pidana penjaranya maupun pidana denda. Bermula dari ancaman pidana penjara selama-lamanya 6 tahun meningkat menjadi selama-lamanya 10 tahun dan pidana denda yang mulanya sebanyak-banyaknya sebesar Rp1.000.000.000,00 meningkat menjadi Rp10.000.000.000,00.

Seiring meningkatnya perjudian secara *online* di masyarakat, maka hal tersebut mempengaruhi adanya hubungan antara hukum dengan masyarakat. Dimana terjadi perubahan masyarakat dapat memberikan dampak kepada hukum. Dengan demikian, eksistensi hukum harus menjadi sarana perubahan yang lebih baik.¹⁰⁰ Peningkatan sanksi yang tercantum pada Pasal 45 Ayat (3) menunjukkan bahwa aturan tersebut lebih memfokuskan adanya efek jera yang dirasakan oleh pelaku judi *online* atas perlakuan yang telah diperbuat baik itu melakukan sebagai pemain, bandar, maupun promotor. Diharapkan juga dengan adanya peningkatan ancaman pidana dapat menurunkan angka kriminalitas perjudian *online* yang berkeliraran di dunia maya dan tindakan tersebut dapat terjadi dalam skala internasional. Disisi lain, adanya peningkatan ancaman pidana penjara dan pidana denda tentunya juga harus memperhatikan tingkat kesalahan masing-masing individu sesuai dengan parah tidaknya modus operandi yang dijalankan dalam mendistribusikan, mentransmisikan, maupun membuat dapat diaksesnya informasi mengenai perjudian slot *online*. Selain itu,

¹⁰⁰ Abdul Manan, *Aspek-Aspek Pengubah Hukum* (Jakarta: Kencana, 2006).

hukuman yang diberikan berdasarkan Pasal 45 Ayat (3) UU Nomor 1 Tahun 2024 juga harus memperhatikan seberapa jauh hukuman denda yang dijatuhkan khususnya bagi pelaku yang ekonominya terbatas, dikhawatirkan mendorong ketidakadilan. Namun apabila pidana denda dijatuhkan kepada perusahaan yang mengelola situs judi dirasa denda tersebut sangat mudah dibayarkan, sebab perusahaan mempunyai kekayaan yang melimpah dari hasil mengelola situs judi *online*.

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan peraturan-peraturan mengenai perjudian baik itu secara konvensional maupun *online*, maka penerapan hukum yang digunakan untuk menyelesaikan kasus seputar judi *online* yaitu Pasal 27 ayat 2 dan Pasal 45 Ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Merujuk pada dua asas pada hukum pidana yaitu *asas lex posterior derogate legi priori* dan *asas lex specialis legi generali*. Asas *lex posterior derogate legi priori* merupakan undang-undang yang baru mengesampingkan undang-undang yang lama. Penerapan asas tersebut dilakukan ketika hukum yang baru mempunyai kedudukan yang setara atau lebih tinggi dibandingkan sebelumnya. Prosedur pembentukan ketentuan hukum pada asas *lex posterior derogate legi priori* antara lain:

1. Jika pengaturan yang terbaru menimbulkan perubahan secara keseluruhan maupun sebagian, maka undang-undang baru memutuskan pembatalan seluruh atau sebagian cakupan undang-undang yang terdahulu.
2. Mengenai dengan kepastian hukum, yang pasalnya dicabut maka dinyatakan secara tertulis dalam undang-undang yang berkaitan bukan dinyatakan secara langsung di hadapan umum

Selanjutnya asas *lex specialis legi generali* juga diterapkan dalam peraturan tentang perjudian *online*. Sebab UU Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik merupakan aturan khusus dari adanya perjudian yang lain. Sebab mekanisme dalam melangsungkan perjudian ini, berbeda dengan judi konvensional. Sehingga perlu adanya peraturan secara rinci dalam rangka menindaklanjuti kejahatan perjudian *online* supaya sistem peradilan Negara Indonesia ditegakkan dengan baik dan para penegak hukum dapat mengimplementasikan aturan antara judi konvensional dan judi *online* dengan benar dan berdasarkan dari peraturan yang telah dibentuk yang tidak bersifat dualistik.

Perbedaan ancaman hukum yang tercantum dalam KUHP dengan UU Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menunjukkan bahwa hukum itu adalah pilihan. Penentuan seseorang dikenai hukuman berat atau tidaknya tergantung unsur perbuatan yang dilakukan. Pada hakikatnya undang-undang khusus ancaman pidananya memang lebih memberatkan dibandingkan dengan aturan umumnya. Kembali pada asas *lex specialis derogate legi generali*, bahwa pengenaan pasal perjudian *online* menggunakan aturan UU Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan dilapis dengan aturan umum yang dimuat dalam KUHP.

Selain itu, disharmonisasi penerapan aturan perjudian *online* terletak di antara Pasal 303 bis KUHP dengan Pasal 27 Ayat (2) UU Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Bahwa di dalam Pasal 27 Ayat (2) yang menyatakan “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan

dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.” Pasal tersebut hanya memuat unsur perbuatan berupa mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.” Pengenaan pasal tersebut hanya dapat ditujukan kepada seorang promotor, admin slot, dan bandar judi. Sehingga pengaturan mengenai seorang pemain judi secara *online* yang menggunakan kesempatan untuk berjudi belum diatur secara tegas. Hal tersebutlah yang menjadi disharmonisasi, sebab pada hakikatnya pengenaan pasal bagi seorang pemain judi secara *online* merujuk kembali pada Pasal 303 bis KUHP lama. Sedangkan Pasal 303 bis KUHP lama tidak mengatur dan memuat secara rinci mengenai unsur perjudian secara *online* dan lebih fokus pada perjudian yang dilakukan secara konvensional. Adapun bunyi Pasal 303bis KUHP lama yaitu:

- (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah:
 1. barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303;
 2. barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi izin untuk mengadakan perjudian itu.
- (2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.

Tabel 4. 1 Cakupan Pengaturan Hukum Positif Perjudian
Secara Konvensional maupun *online*:

No	Undang-Undang	Muatan Norma
1	KUHP Lama	Pasal 303 KUHP: diancam dengan pidana penjara paling lama sepuluh tahun atau pidana denda paling banyak dua puluh lima juta rupiah, barang siapa tanpa mendapat izin: 1. Dengan sengaja menawarkan atau memberikan kesempatan untuk permainan judi dan menjadikannya sebagai pencarian, atau dengan sengaja turut serta dalam suatu perusahaan untuk itu 2. Dengan sengaja menawarkan atau memberi kesempatan kepada khalayak umum untuk bermain judi atau dengan sengaja turut serta

		dalam perusahaan untuk itu, dengan tidak peduli apakah untuk menggunakan kesempatan adanya sesuatu syarat atau dipenuhinya sesuatu tata-cara 3. Menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai pencarian (2) Kalau yang bersalah melakukan kejahatan tersebut dalam menjalankan pencariannya, maka dapat dicabut hak nya untuk menjalankan pencarian itu. (3) Yang disebut permainan judi adalah tiap-tiap permainan, di mana pada umumnya kemungkinan mendapat untung bergantung pada peruntungan belaka, juga karena pemainnya lebih terlatih atau lebih mahir.
--	--	---

		Termasuk segala pertarungan tentang keputusan perlombaan atau permainan lain-lainnya yang tidak diadakan antara mereka yang turut berlomba atau bermain, demikian juga segala pertarungan lainnya.
		Pasal 303 bis KUHP: (1) Diancam dengan pidana penjara paling lama empat tahun atau pidana denda paling banyak sepuluh juta rupiah: 1. barang siapa menggunakan kesempatan main judi, yang diadakan dengan melanggar ketentuan Pasal 303; 2. barang siapa ikut serta main judi di jalan umum atau di pinggir jalan umum atau di tempat yang dapat dikunjungi umum, kecuali kalau ada izin dari penguasa yang berwenang yang telah memberi

		izin untuk mengadakan perjudian itu. (2) Jika ketika melakukan pelanggaran belum lewat dua tahun sejak ada pemidanaan yang menjadi tetap karena salah satu dari pelanggaran ini, dapat dikenakan pidana penjara paling lama enam tahun atau pidana denda paling banyak lima belas juta rupiah.
	UU No 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian	Pasal 1: semua tindak pidana perjudian sebagai kejahatan Pasal 2: (1) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 303 ayat (1) Kitab Undangundang Hukum Pidana, dari Hukuman penjara selamanya dua tahun delapan bulan atau denda sebanyak-banyaknya sembilan puluh ribu rupiah menjadi hukuman penjara

		selama-lamanya sepuluh tahun atau denda sebanyak-banyaknya dua puluh lima juta rupiah (2) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (1) Kitab Undang-undang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya satu bulan atau denda sebanyak-banyaknya empat ribu lima ratus rupiah, menjadi hukuman penjara selama-lamanya empat tahun atau denda sebanyak-banyaknya sepuluh juta rupiah (3) Merubah ancaman hukuman dalam Pasal 542 ayat (2) Kitab Undangundang Hukum Pidana, dari hukuman kurungan selama-lamanya tiga bulan atau denda sebanyak-banyaknya tujuh ribu lima ratus rupiah menjadi hukuman penjara selama-
--	--	---

		lamanya enam tahun atau denda sebanyak-banyaknya lima belas juta rupiah (4) Merubah sebutan Pasal 542 menjadi Pasal 303 bis
2	KUHP Nasional UU No 1 Tahun 2023	Pasal 426 KUHP Nasional: (1) Dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun atau pidana denda paling banyak kategori VI, setiap orang yang tanpa izin: a. menawarkan atau memberikan kesempatan untuk main judi dan menjadikan sebagai mata pencaharian atau turut serta dalam perusahaan perjudian b. menawarkan atau memberi kesempatan kepada umum untuk main judi atau turut serta dalam perusahaan perjudian, terlepas dari ada tidaknya suatu syarat atau tata cara yang harus dipenuhi untuk menggunakan kesempatan tersebut, atau

		c. menjadikan turut serta pada permainan judi sebagai mata pencaharian (2) Jika Tindak Pidana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dalam menjalankan profesi, dapat dijatuhi pidana tambahan berupa pencabutan hak sebagaimana dimaksud dalam Pasal 86 huruf f
		Pasal 427 UU No 1 Tahun 2023: “Setiap orang yang menggunakan kesempatan main judi yang diadakan tanpa izin, dipidana dengan pidana penjara paling lama tiga tahun atau denda paling banyak kategori III”
3	Pasal 27 Ayat 2 UU No 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang- undang Nomor 11 Tahun 2008	Ketentuan Pasal 27 tetap dengan perubahan penjelasan ayat (1), (2), (3), (4). Penjelasan Pasal 27 menjadi sebagaimana ditetapkan dalam penjelasan pasal demi pasal UU ini. Pasal Ayat (2) UU No 19 Tahun 2016 berbunyi:

	tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.	“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.
	Pasal 45 Ayat (2) UU No 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.	Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 Ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00
5	Pasal 27 Ayat (2) UU No 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas	“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik

	Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik	dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian.”
6	Pasal 45 Ayat (3) UU No 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik	Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau menstransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan perjudian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 Ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda Rp10.000.000.000,00

B. Analisis Kriminologi Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Slot Online Sebagai Bentuk *Cyber Crime*

Wiliam Adrianus Bonger merupakan salah satu ahli kriminolog yang mengartikan kriminologi sebagai suatu ilmu pengetahuan yang memiliki tujuan untuk mendalami kejahatan seluas-luasnya. Penjelasan Bonger yang menekankan kriminologi sebagai pengetahuan artinya bahwa dalam menelusuri segala hal, sejatinya

harus melalui sebab-musababnya. W.A. Bonger mendefinisikan kriminologi dalam dua bagi yaitu secara sempit dan luas. Kriminologi secara sempit adalah kejahatan yang tercakup dalam perundang-undangan. Sedangkan kriminologi secara luas adalah bibit-bibit munculnya kejahatan seperti halnya prostitusi, gelandangan, alkoholisme, dan lain sebagainya. Berdasarkan pengertian tersebut, perjudian dapat digolongkan sebagai kriminologi secara luas sebab perjudian di Indonesia merupakan kejahatan yang dilarang dalam undang-undang.¹⁰¹

Menurut Mudzakir, kejahatan dimaknai sebagai bentuk pelanggaran yang ditujukan pada negara atau kepentingan yang bersifat umum dan dipresentasikan oleh struktur demokrasi negara dan rumusan tersebut didasarkan pada keadilan retributif. Selain itu, kejahatan juga dikonsepsikan sebagai pelanggaran yang ditujukan pada antara kepentingan individu sekaligus melanggar keperluan masyarakat, dan negara sekaligus melanggar keperluan masyarakat. Konsep pemikiran yang kedua didasarkan pada keadilan restoratif. Kejahatan termasuk bentuk fenomena sosial yang berkembang di lingkungan masyarakat. Hadirnya kejahatan sama sekali tidak diharapkan masyarakat, namun sejatinya kejahatan tetap melekat dan tentunya orang yang melakukan perbuatan tersebut tidak lain lagi yaitu masyarakat. Kriminologi sangat berkaitan dengan pelaku, korban, serta reaksi dari masyarakat. Berikut penjelasan pelaku, korban, reaksi dari masyarakat:¹⁰²

1. Pelaku

Seseorang yang melakukan kejahatan disebut sebagai pelaku. Pada hukum pidana mengelompokkan pelaku menjadi lima yaitu pihak yang melakukan, turut melakukan, menyuruh

¹⁰¹ Sambas, Nandang and Dian Andriasari, *Kriminologi Perspektif Hukum Pidana* (Jakarta: Sinar Grafika, 2019).

¹⁰² Nursariani Simatupang Faisal, *Kriminologi Suatu Pengantar* (Medan: Pustaka Prima, 2017).

melakukan, membujuk melakukan, membantu melakukan. Pada permainan judi slot *online* terdapat beberapa pihak yang dapat disebut sebagai pelaku antara lain:

a. Promotor

Promotor merupakan individu atau sekelompok orang yang menyebarluaskan dan mempromosikan suatu situs yang diperintahkan oleh pemilik situs. Terkadang dalam melakukan promosi judi slot *online*, pelaku merangkul pihak lain untuk membantunya. Seperti dalam proses pengeditan maupun sebagai pihak yang dijadikan *live streamer* di salah satu sosial media yang digunakan. Promotor situs judi slot *online* dapat dilihat pada kasus dengan nomor perkara LP/A/29/SPKT.SATRESKRIM/POLRESTABES SEMARANG/POLDA JATENG yang dilakukan oleh MRR, K, DSDAR dan pada nomor perkara LP/A/30/SPKT.SATRESKRIM/ POLRESTABES SEMARANG/POLDA JATENG yang dilakukan oleh AF.

b. Marketing Judi Slot

Pihak yang berperan mencari seseorang sebanyak-banyaknya untuk direkrut. Sehingga pihak pertama dapat mengumpulkan seorang marketing untuk memudahkan dalam, aksinya menyebarluaskan judi *online*. Seperti halnya kasus yang terjadi di Polrestabes Semarang dengan nomor perkara LP/A/27/VI/2024/SPKT.SATRESKRIM/POLRESTABES SEMARANG/ POLDA JAWA TENGAH. Kasus tersebut pelaku atas nama KCW tertangkap karena berperan menjadi seorang promotor dengan mencari target minimal 10 orang setiap kali kerjanya.

c. Pemain

Pemain adalah seseorang yang turut serta secara aktif melangsungkan permainan judi slot *online* yang merelakan uang sebagai bahan taruhannya melalui deposit terlebih dahulu. Pemain terjebak akan permainan judi slot *online*, sebab sistem situs yang dimainkan rata-rata hanya memberikan peluang menang di awal mereka bermain, yang kemudian babak selanjutnya kemenangan tersebut tidak bisa ditebak kapan keberuntungan itu dirasakan. Berdasarkan hal tersebut, bandar judi slot *online* sangat menjadi pihak yang diuntungkan sebab angka kekalahan lebih banyak diterima. Berdasarkan dengan hasil wawancara menunjukkan bahwa pada kasus LP/A/29/SPKT.SATRESKRIM/POLRESTABES SEMARANG/POLDA JAWA TENGAH termasuk seorang pemain sekaligus promotor judi slot *online*. Selain itu, narasumber yang berada di Kecamatan Mijen dengan inisial MIS, MT, NJ, AFEP, YM merupakan seorang pemain situs judi slot *online*.

d. Bandar Judi Slot *Online*

Bandar judi merupakan pihak pusat yang berperan untuk mengendalikan seluruh aktivitas di dalam perjudian slot *online*, menjamin pemberian hasil kemenangan para pemain, dan mengatur keuntungan yang masuk dari hasil kekalahan pemain. Bandar judi *online* kebanyakan berpusat di luar negeri, sehingga dalam melakukan proses tindak lanjut akibat adanya perjudian *online* di Indonesia terhambat sebab sulitnya akses perizinan guna untuk melakukan penyelidikan kepada pelaku oleh pihak kepolisian.

Seperti halnya kasus yang terdapat di Polrestabes Semarang, pada perkara dengan nomor LP/A/29/SPKT.SATRESKRIM/POLRESTABES SEMARANG/POLDA JAWA TENGAH. Kasus tersebut mempromosikan salah satu situs judi dan pelaku pun pernah mengunjungi kantor dari situs tersebut yang keberadaannya di Kamboja dan keberadaan bandar judi terdapat di kediaman negara tersebut. Bandar judi *online* secara hukum merupakan pelaku sebab telah memfasilitasi dan menyediakan perjudian *online* yang dimana tidak mempunyai izin dan bersifat ilegal.

e. Penyedia Jasa Pembayaran

Pihak yang menyediakan jasa pembayaran guna untuk melangsungkan permainan judi slot *online* berasal dari pihak bank, *e-wallet*, maupun sistem pembayaran secara virtual yang lain. Pihak tersebut tentunya juga turut menyediakan fasilitas judi slot *online*.

2. Korban

Pihak yang mengalami secara langsung dari perbuatan jahat disebut juga dengan korban. Dampak perbuatan tersebut berupa penderitaan, kerugian, maupun hilangnya nyawa.¹⁰³ Berhubungan dengan tindak pidana judi slot *online* yang dapat menjadi korban antara lain:

a. Keluarga pemain

Selain pemain, keluarga pemain pun jika mengetahui perbuatan pemain dapat terkena imbas dari perjudian slot *online*. Imbas tersebut menyerang pada keadaan finansial keluarga yang kemudian menimbulkan

¹⁰³ *Ibid*

problematika hingga menjadikan suatu kerenggangan di dalam keluarga. Hal ini juga dirasakan oleh keluarga narasumber yaitu MIS, MT dimana keduanya meminjam uang kepada orang tuanya ketika mengalami kekalahan.

b. Pemerintah

Pemerintah menjadi korban karena hilangnya pendapatan pajak dari kegiatan judi slot *online* yang sifatnya ilegal dan bertambahnya dana untuk menanggung dampak sosial yang timbul. Contohnya ketika pemerintah membiayai seluruh proses penegakan hukum dan pemulihan psikis seseorang yang melakukan judi slot *online*.

3. Reaksi masyarakat

Reaksi masyarakat berwujud tindakan kontrol yang dilakukan oleh masyarakat sebagai salah satu bentuk upaya preventif kejahatan. Reaksi masyarakat termasuk reaksi informal. Sebab tidak memfokuskan pada pemberian ancaman pidana. Reaksi tersebut dapat berupa ketakutan, penolakan, kemarahan yang hebat, dan lain sebagainya. Berikut reaksi yang dapat diberikan masyarakat terhadap pelaku tindak pidana judi slot *online*:

a. Penolakan

Tidak semua orang dapat menerima tindakan judi slot *online*, sebab sebagian orang beranggapan bahwa tindakan tersebut secara jelas bertentangan dengan nilai dan norma yang ada di masyarakat. Sehingga masyarakat berusaha untuk melakukan penolakan yang berupa dapat melakukan desakan kepada aparat penegak hukum, supaya memberantas dengan cara apapun.

b. Penerimaan

Masyarakat yang memiliki persepsi bahwa tindakan judi slot *online* hanya sebagai sarana hiburan, tentunya mereka memihak dan menormalisasikan judi slot *online* sebagai sesuatu yang lazim dilakukan.

c. Stigma

Terkadang masyarakat secara spontan akan memberikan cemoo yang buruk terhadap seseorang yang telah melakukan perbuatan yang bertentangan dengan undang-undang. Konteks tindakan perjudian slot *online* mengarah pada seseorang yang dinilai sebagai pemalas. Sebab pelaku judi hanya ingin keberuntungan secara instan tanpa bekerja.

Kriminologi memfokuskan pada telaah sebab-sebab terjadinya kejahatan. Mengingat topik penelitian penulis membahas mengenai kasus judi slot *online*, oleh karena itu penulis melakukan analisis sebab terjadinya kejahatan judi slot *online* dengan beberapa teori antara lain adalah:

1. Teori asosiasi differential

Perumusan teori asosiasi differential merupakan seseorang dapat belajar melakukan kejahatan sebagai akibat hubungan dengan nilai dan sikap ansos, serta pola tingkah laku kriminal. Sehingga teori asosiasi differential dapat dipelajari oleh setiap orang mengenai tindakan kriminal dalam lingkungan pergaulan atau asosiasi dengan bergabung pada subjek-subjek yang melakukan pelanggaran terhadap norma di masyarakat. Hal yang perlu diingat, teori asosiasi differential tidak hanya menitikberatkan pergaulan dan penjahat saja yang dapat menyebabkan kejahatan, akan tetapi lebih cenderung pada isi dari sebuah komunikasi yang berlangsung

dengan orang lain. Menurut Edwin H. Sutherland dan Donald Cressey teori asosiasi differential yaitu:¹⁰⁴

- a. Kejahatan dipelajari secara negatif merupakan kejahatan tidak dapat diwariskan
- b. Kejahatan dipelajari dalam interaksi dengan orang- orang lain melalui proses komunikasi
- c. Bagian pokok proses belajar kejahatan berlangsung di dalam kelompok-kelompok pribadi yang intim
- d. Proses belajar dalam teori ini dapat dilakukan secara rumit maupun mudah dan dipengaruhi oleh arah motif, dorongan, pembenaran, serta sikap-sikap
- e. Arah khusus motif dan dorongan dipelajari dari definisi tentang menguntungkan atau tidaknya aturan-aturan hukum
- f. Seseorang menjadi delinkuen oleh karena orang tersebut lebih mempunyai definisi yang mendukung pelanggaran hukum dibandingkan dengan definisi-definisi yang tidak mendukung pelanggaran hukum
- g. Pengelompokan yang berbeda-beda mungkin beraneka ragam dalam frekuensi, lamanya, prioritas dan intensitasnya.
- h. Proses belajar kejahatan melalui pengelompokan dengan pola-pola kejahatan atau anti kejahatan menyangkut semua mekanisme yang terdapat dalam proses belajar apa pun.

¹⁰⁴ Aroma Elmina Martha, *Kriminologi Sebuah Pengantar* (Yogyakarta: Buku Litera, 2020).

Mengacu pada problematika penulis tentang pelaku tindak pidana judi slot *online*, maka penulis menjelaskan dengan didasarkan keterangan kasus yang didapatkan dari hasil penelitian. Bahwa para pelaku tindakan judi slot *online*, dapat dipastikan asal-muasal sebab mereka melakukan perbuatan tersebut salah satunya karena dipengaruhi oleh komunikasi dalam dunia kerja maupun pergaulan. Kebanyakan pelaku yang sudah tertangkap di Polrestabes selaku seorang promotor sekaligus pemain situs judi slot Bonus138 dan pemain yang terdapat di Kecamatan Mijen telah memasuki dunia pekerjaan. Berdasarkan keterangan penyidik, seorang marketing maupun promotor juga berawal dari memahami cara main judi slot *online*. Bahkan pada kasus di Polrestabes yang berperan menjadi seorang marketing judi slot *online* yang berinisial MRR dan AF rela terbang ke Kamboja hanya untuk belajar bagaimana sistem kerja situs Bonus138 dan cara mempromosikan judi slot *online* yang kemudian disebarluaskan di Indonesia. Selain itu, menjadi seorang promotor judi slot *online* seperti K, DSDAR juga perlu mempelajari cara agar menarik minat seseorang menjadi seorang promotor situs judi slot *online*.

Sesuai dengan hasil wawancara berdasarkan data pendukung kepada pemain judi slot *online* di Kecamatan Mijen, bahwa faktor lingkungan pekerjaan, pertemanan, sekolah yang tidak sehat akan menimbulkan perilaku buruk. MIS, MT, NJ, AFEP termasuk seorang pekerja di pabrik dan di burjo yang lingkungan kerjanya sering membahas mengenai perjudian slot *online* dimana mereka satu sama lain saling berbagi informasi mengenai bagaimana mekanisme permainan judi slot *online*. Kemudian pemain judi slot tersebut meminta teman yang telah handal untuk mengajarnya. Jika dilihat dari cara main yang mudah, mendorong pelaku untuk melangsungkan permainan secara berkala. MT juga mengaku bahwa MT terkena pengaruh buruk oleh MIS sebab keduanya

saudara dekat dan MT meminta MIS untuk mengajarnya dalam bermain slot. Selain itu MT, MIS, NJ, AFEP sering bertukar informasi mengenai situs yang digunakan dan yang memiliki peluang menang paling sering didapat, sebab situs yang dimainkan terhitung banyak kepada teman-teman yang berada di lingkungan kerja masing-masing. Mengingat para pemain bermain dengan satu situs yang pernah dipakai, maka pemain beralih di situs baru lainnya. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan meraih kemenangan, karena mencoba bermain di awal peluang menangnya sangat tinggi. Selain lingkungan pekerjaan, pergaulan dimana mereka bermain pun sangat mempengaruhi baik buruknya perilaku seseorang. Tidak sedikit dari generasi muda saat ini, setiap nongkrong di tempat umum sambil bermain judi slot *online* dengan teman-temannya.

2. Teori kontrol sosial

Teori kontrol sosial menekankan pada sesuatu yang dapat mengendalikan perilaku manusia. Pokok bahasan teori tersebut mengikatkan antara delikueni dan kejahatan yang dikaitkan dengan variabel yang bersifat sosiologis seperti keluarga, pendidikan, pergaulan. David Matza dan Gresham Sykes menyatakan adanya pemberian peluang terhadap seseorang untuk melonggarkan keterikatannya dengan sistem nilai-nilai yang dominan, maka hal tersebut menghasilkan kebebasan untuk berperilaku nakal. Rumusan di samping disebut juga sebagai *technique of netralization*.

Travis Hirschi mengungkapkan bahwa teori kontrol sosial memiliki empat unsur penting yaitu:¹⁰⁵

a. *Attachment*

Attachment yaitu individu yang mengikatkan dirinya untuk mempunyai hubungan yang erat dengan orang tertentu dan mengambil alih norma yang berlaku yang mendorong adanya kejahatan. Pergaulan dalam masyarakat yang menormalisasikan tindak pidana judi slot *online*, mengakibatkan seseorang lupa akan adanya sekumpulan aturan yang telah dibentuk guna menertibkan masyarakat dari tindak pidana perjudian. Berkaitan dengan hasil wawancara menemukan bahwa promotor sekaligus pemain situs judi slot *online* yaitu K dan DSDAR. Promotor adalah individu atau sekelompok orang yang menyebarluaskan dan mempromosikan suatu situs yang diperintahkan oleh pemilik situs. Sedangkan pemain adalah seseorang yang melangsungkan permainan judi slot *online* pada salah satu situs yang tersedia.

K dan DSDAR menyatakan bahwa lingkungan pekerjaan dan pertemanan disekitar mereka cenderung melakukan praktik perjudian *online* dan MRR merupakan salah satu teman K dan DSDAR yang bahkan terjerumus dengan bekerja di bandar situs judi slot *online*. Melihat pergaulan di antara mereka sangat menormalisasikan tindakan tersebut dan K,

¹⁰⁵ Sahetapy, *Teori Kriminologi Suatu Pengantar* (Bandung: Citra aditya bakti, 1992).

DSDAR mengabaikan adanya aturan yang telah dibentuk oleh pemerintah bahkan sudah mengetahui resiko atas tindakan yang dilakukan namun keduanya tetap acuh dengan hal tersebut. Sehingga masyarakat tidak peduli dengan penertiban perjudian. Oleh karena itu, tindak pidana perjudian *online* hingga detik ini masih marak terjadi.

b. *Involvement*

Cakupan kegiatan individu mendorong dalam meminimalisasi kecenderungan seseorang untuk melakukan bunuh diri disebut juga dengan *involvement*. Berkenaan dengan tindak pidana judi slot *online*, sebab-sebab kejahatan yang dikemukakan oleh NJ, MT, YM, MIS yang termasuk pemain atau seseorang yang melangsungkan permainan judi slot *online*. NJ, MT, YM, MIS melakukan perjudian slot *online* karena didominasi rasa keingintahuan yang tinggi, kemudian mereka berani untuk mencoba. Model permainan judi slot sangat bervariasi, sehingga memicu adanya rasa tersebut. Setelah mereka berani mencoba, akhirnya mereka melakukan perjudian slot dengan dijadikan sebagai hiburan untuk mengisi waktu senggang. Bahkan parahnya ada yang sampai kecanduan memainkan slot hampir setiap hari seperti tindakan yang dilakukan oleh MIS. Berkenaan dengan promotor situs judi slot yaitu K dan DSDAR mereka menjadikan eksistensi judi slot *online* sebagai kesibukan yang dilakukan setiap

harinya menjadi seorang pemain dan menggantungkan kehidupannya pada judi slot *online* sebagai sumber penghasilan dengan menjadi seorang promotor situs judi slot *online*.

Berdasarkan unsur *involvement*, maka seseorang dapat menggunakan waktu yang baik dengan berkegiatan positif. Agar seseorang dapat menjadi aktif dalam lingkungan sosial dan menurunkan tingkat kejahatan judi slot *online*. Bukan sebaliknya, menggunakan waktu untuk perihal yang tidak menguntungkan dan menjerumuskan ke arah yang negatif.

c. *Commitment*

Commitment merupakan terikatnya pada sistem masyarakat yang dijadikan sebagai investasi. Berkaitan dengan pelaku tindak pidana judi slot *online*, kebanyakan pemain situs judi slot *online* telah bekerja yang hakikatnya telah memiliki penghasilan sendiri seperti MT, NJ, AFEP. Akan tetapi penghasilan mereka disisihkan untuk bermain judi slot *online* tanpa memperhitungkan kerugian yang akan ditanggung nantinya. Mengikatnya seseorang pada sekolah seharusnya dapat membuahkan hasil ketika lulus dimana siswa mendapatkan ilmu pengetahuan untuk terjun ke masyarakat maupun berguna dalam mencari pekerjaan, namun YM tidak dapat mengendalikan dirinya pada lingkungan sekolahnya sehingga mendorong dirinya terjerumus pada perjudian slot *online*. Seseorang yang berakal sehat,

pastinya mereka akan melakukan pertimbangan sebelum bertindak. Hakikatnya seseorang yang dapat mengelola eksistensi dirinya pada sistem masyarakat akan berdampak positif dan mendapatkan timbal balik apabila diterapkan dengan yang semestinya.

d. *Belief*

Unsur yang merealisasikan adanya pengakuan individu dengan keberadaan norma-norma yang adil di masyarakat. Berkaitan dengan penelitian penulis, dapat disimpulkan berdasarkan wawancara dengan K, DSDAR yang merupakan seorang promotor sekaligus pemain judi slot *online* dan wawancara terhadap MIS, YM, AFEP, NJ yang merupakan pemain judi slot *online* menyatakan bahwa mereka kurang mengetahui adanya larangan dan aturan mengenai perjudian slot *online*. Sedangkan MT menganggap bahwa judi *online* hanya permainan biasa dan tidak mengandung unsur tindak pidana.

3. Teori anomie

Teori anomie dipelopori oleh R. Merton, walaupun teori tersebut pernah dipakai oleh *Emile Durkheim* pada buku yang berjudul *Division of Labour* dan *Suicide*. Merton merumuskan teori anomie terhadap bahaya yang melekat dari hasil ketidaksesuaian antara kebutuhan yang diperlukan manusia dengan cara-cara untuk mencapainya. R. Merton memandang tahapan tertentu dari struktur sosial mengakibatkan tingginya angka pelanggaran terhadap norma yang berlaku dan dapat menghasilkan respon yang wajar. Adanya penekanan

tujuan mendorong timbulnya perilaku yang menyimpang dengan cara yang tidak normal seperti menghalalkan segala cara untuk mencapai sesuatu.¹⁰⁶

Pada teori anomie, terdapat pembagian kelas dan berdampak adanya kesenjangan antara seseorang yang berasal dari kelas sosial bawah dengan kelas sosial atas. Sehingga orang yang berasal dari kelas sosial bawah merasa stress atas ketidakmampuannya dibidang ekonominya. Hal tersebut mendorong jiwa dan keinginan mereka untuk tertarik melakukan pada tindakan kriminal yang dianggap sebagai cara untuk mendapatkan anugerah tersebut. Perbedaan antara kelas bawah dan atas menunjukkan keadaan *anomistis*, dimana kondisi tersebut memicu tekanan pada ketegangan jiwa sebab gagal untuk mendapatkan tujuan walaupun peluangnya terbatas.¹⁰⁷

Pernyataan di atas jika dikaitkan dengan fenomena judi slot *online* bahwa keberadaan ekonomi seseorang yang berada di bawah dapat mendorong hal-hal buruk. Walaupun para pemain judi slot *online* dari hasil wawancara penulis sudah bekerja, mereka merasa bahwa gajinya belum mencukupi. Oleh karena itu, dengan bermain judi slot *online* mereka yakin akan menambah penghasilan mereka untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari walaupun uang hasil judi tidak halal dalam agama dan perjudian sendiri dilarang oleh undang-undang. Bahkan para pelaku yang sudah ditangkap, mereka menjadikan eksistensi judi slot *online* sebagai sumber

¹⁰⁶ I.S. Susanto, *Kriminolog*, 97.

¹⁰⁷ Andika Dwi Yuliardi Puti piyana, *Kriminologi (Sebab-Sebab Terjadinya Kejahatan)* (Depok: Rajawali Pers, 2021).

mata pencaharian sebab gaji yang mereka dapat terbilang cukup tinggi. Teori ini sesuai dengan keterangan salah satu kasus yang tertangkap di Mijen, DS mengatakan bahwa DS *resign* di kerjaan yang sebelumnya dan lebih memilih bekerja sebagai seorang promotor judi slot *online* karena kerjanya lebih santai dan tidak melelahkan. Sedangkan K mengatakan bahwa gaji yang didapat sebagai seorang promotor lebih tinggi dibandingkan kerjaan awal sehingga K terjerumus dan terpaksa menjadi promotor demi memenuhi kebutuhannya.

Selain DS, K juga terdapat YM, AFEP yang merupakan seorang pemain judi slot *online* di Kecamatan Mijen yang melangsungkan tindakan tersebut disebabkan oleh faktor ekonomi. YM bermain sejak di bangku SMK dan merasa kurang akan uang saku yang diberikan oleh orang tuanya untuk sehari-hari, sehingga hal tersebut mendorong YM bermain slot agar uang jajannya bertambah lantaran kemenangan yang diperoleh dari situs judi dan YM sangat meyakini melalui bermain slot mendapatkan uang tanpa harus jerih payah dahulu. Sedangkan AFEP juga bermain slot dikarenakan gaji yang didapatkan kurang untuk memenuhi kebutuhan dirinya dan keluarga. Sehingga AFEP coba-coba untuk bermain demi keberuntungan yang tidak pasti itu. Cara-cara yang diterapkan dalam sistem kerja judi slot *online* pun sangat mudah dan peluang mendapatkan uang diraih secara instan tanpa jerih payah terlebih dahulu. Pada hakikatnya anomie menitikberatkan sebagai “*normlessness, lessens social control*” atau dapat diartikan menurunnya tingkat pengawasan dan pengendalian sosial yang berdampak pada terjadinya

perubahan diri terhadap norma. Sehingga tren yang berkembang di masyarakat mendorong kebebasan yang sangat luas serta penyimpangan perilaku seseorang.¹⁰⁸

4. Teori Biologi Kriminal

Untuk mengetahui karakteristik seorang penjudi, menurut ajaran Cesare Lombroso menyimpulkan bahwa bakat kejahatan dapat dilihat melalui bentuk fisiknya seperti muka yang tidak simetris, bibir tebal, hidung pesek, dan lainnya. Pelaku tindak pidana judi slot *online* termasuk kategori penjahat. Karena mereka memiliki karakteristik tertentu yang menunjukkan bahwa perilakunya termasuk sebagai kejahatan. Untuk mengetahuinya, maka diperlukannya studi mengenai hubungan kejahatan dengan karakteristik dari segi fisik maupun psikisnya. Selain itu, Kretchmer yang merupakan psikater mengelompokkan jenis-jenis fisik manusia yang berhubungan dengan karakter dan mental bersifat abnormal antara lain:¹⁰⁹

- a. Jenis leptosome, yaitu berciri-ciri memiliki jasmani yang cenderung tinggi, kurus, pendiam dan dingin, introvert
- b. Jenis piknis, yaitu berciri-ciri memiliki jasmani pendek kegemuk-gemukan, bersifat ramah dan ekstrovert
- c. Jenis atletis, yaitu memiliki bentuk tulang dan otot yang gagah, dada lebar, dagunya kuat, rahang menonjol, dan sifatnya cenderung agresif.

¹⁰⁸ Aryono. Aris Prio Agus Santoso, Sukendar, *Kriminologi Sebagai Suatu Pengantar* (Yogyakarta: Pustakabaru Press, 2021).

¹⁰⁹ I.S. Susanto, *Kriminologi*, 55.

Berdasarkan kedua ajaran di atas, berkaitan dengan para narasumber penulis baik itu terhadap dua narapidana promotor judi slot dan lima pemain judi slot mereka memiliki beberapa persamaan secara biologis dan psikis. Bahwa untuk mengetahui ciri tersebut tentunya tidak dapat disamaratakan jika pelaku judi slot sudah pasti berciri –ciri seperti itu, karena pada dasarnya pelaku judi slot dapat dilakukan oleh orang yang tidak dapat ditebak secara fisik maupun psikis. Namun penulis menilai dari beberapa narasumbernya, bahwa diantaranya atas nama K,DSDAR,MIS,MT memiliki ciri biologis yang sama yaitu bentuk tubuh mereka tinggi, berbadan kurus, sifatnya pendiam dan dingin, introvert. Ciri tersebut sesuai dengan yang diajarkan oleh Kretchmer dan tergolong jenis manusia leptosome. Sedangkan NJ, YM, AFEP termasuk jenis manusia piknis dimana bentuk tubuh mereka tidak setinggi K,DSDAR,MIS, dan MT. Kemudian NJ, YM, AFEP berbadan kegemuk-gemukkan dan sifatnya sangat ramah. Selain itu, dalam teori biologi kriminal dapat menemukan sebab-sebab kejahatan melalui umur dan jenis kelamin. Berdasarkan data penelitian penulis, pelaku tindak pidana judi slot *online* dilakukan oleh laki-laki. Rata-rata umur para pelaku diantara 20 sampai 25 tahun. Usia tersebut masih tergolong muda dan sangat disayangkan jika sudah terjerumus keranah perjudian. Dimana mereka seharusnya dapat mencari kesempatan kerja yang baik dan memikirkan masa depan.

Dengan demikian, melalui teori-teori kriminologi dapat diketahui sebab-sebab kejahatan dari adanya tindak pidana judi slot *online*. Setelah melakukan analisis dan penelitian maka dapat

disimpulkan bahwa faktor ekonomi, lingkungan, perbedaan kelas sosial, minimnya pengetahuan tentang agama dan norma di masyarakat dapat mendorong terjadinya kejahatan tersebut. Rentannya kriminalisasi judi *online* perlu ditangani dengan serius dan penting untuk merangkul seluruh pihak baik itu pemerintah, aparat penegak hukum, masyarakat, KOMINFO.

Perjudian *online* dikategorikan kejahatan siber atau *cyber crime*. *Cyber crime* merupakan anak dari *cyber space*. *Cyberspace* merupakan sistem komunikasi melalui sarana komputer, yang kemudian *cyber space* dikenal dalam kehidupan nyata sebagai sebuah internet. Sehingga jaringan yang terdapat dalam komputer dapat menghubungkan segala hal antarnegara maupun benua. Dapat disimpulkan mekanisme kerja pada jaringan internet atau *cyber space* tidak memiliki batasan dan tidak memandang tempat dan waktu. Sebab internet terdiri dari beberapa jaringan-jaringan yang lebih kecil pada kumpulan jaringan komputer.

Seiring berkembangnya zaman maka eksistensi teknologi pada komputer dan internet semakin canggih sehingga memberikan manfaat ataupun dampak positif bagi manusia baik itu dirasakan pemerintah, perusahaan, hingga kehidupan pribadi seseorang. Namun berkembangnya internet mendorong timbulnya dampak negatif seperti halnya kemudahan yang dilakukan penjahat dalam melangsungkan kejahatan yang semakin meresahkan masyarakat. Bentuk penyalahgunaan yang terjadi pada *cyber space* itulah yang kemudian dapat disebut *cyber crime*.

Menurut Indra Safitri bahwa *cyber crime* adalah kejahatan yang berada di dunia maya yang tergolong kejahatan berkaitan dengan pemanfaatan teknologi yang tidak terbatas dan terdapat ciri khas yang berbentuk suatu rekayasa teknologi dengan menggantungkan pada keamanan yang cukup tinggi dan

kepercayaan informasi yang diungkap dan didapatkan oleh pelanggan internet.¹¹⁰

Hal yang membuktikan bahwa perjudian *online* termasuk dalam kejahatan siber karena judi sebagai kejahatan *computer-related betting*. Sebab *computer-related betting* merupakan tindak pidana yang menggunakan komputer sebagai alat kejahatan. Jaringan di dalam komputer dimanfaatkan sebagai sarana untuk melakukan praktek perjudian *online*. Dunia maya mendukung timbulnya kejahatan yang mencakup wilayah di luar Indonesia. Sehingga dengan tidak adanya pemutusan rantai kejahatan perjudian yang dapat terjadi antarnegara dan berlangsung di Indonesia yang mana dijadikan sebagai sasaran, maka mendorong kemudahan akses kejahatan perjudian slot *online*. Untuk mengetahui hal yang menjadi indikator perjudian slot *online* termasuk dalam kejahatan siber dapat dilihat dari karakternya bahwa:¹¹¹

1. Perjudian slot *online* termasuk tindakan yang bersifat ilegal dan tidak memiliki izin resmi yang berkeliaran pada dunia maya atau *cyber space* yang berdampak tidak dapat ditentukan wilayah hukum negara mana yang dapat diterapkan. Dalam hal ini berkaitan erat dengan maraknya situs perjudian yang dapat dilihat dari sosial media facebook, instagram, tiktok seperti situs slot *online* yang digunakan oleh promotor maupun pemain pada penelitian penulis. Adapun situs-situs tersebut bernama Bonus 138, Cocok 777, Toto 188, Zeus 138, Seven 4d, Cwdbet, JPtoto, King Asia. Situs tersebut dikembangkan oleh seorang bandar maupun admin judi slot *online* dan keberadaannya dapat dipastikan di luar negeri. Sehingga masih terdapat hambatan ketika

¹¹⁰ Maskun, *Kejahatan Siber Cyber Crime (Suatu Pengantar)* (Jakarta: Kencana, 2013)57.

¹¹¹ *Ibid.*

akan dilakukan penyelidikan sebab yurisdiksi hukumnya pun berbeda.

2. Tindakan judi slot *online* menimbulkan kerugian baik secara materil maupun moril seperti kerugian pada uang, barang berharga, jasa, waktu, informasi yang bersifat privasi, dan harga diri seseorang. Tertarik dengan adanya konten negative di internet terkadang memuat unsur *cyber crime* seperti konten yang bermuatan promosi judi slot *online*. Berkenaan dengan kerugian secara materil dapat dilihat bahwa judi slot *online* mengakibatkan penipuan hingga kerusakan perangkat digital akibat virus dari situs judi yang tidak aman. Selain itu, sebelum memutuskan bermain judi slot *online* perlu waspada dengan data diri pribadi yang didaftarkan pada akun situs judi slot *online*. Sebab data tersebut dapat disalahgunakan oleh oknum yang tidak bertanggungjawab untuk melakukan kejahatan lainnya dengan menggunakan data milik pribadi pengguna akun slot. Melihat dalam pendaftaran akun slot juga harus mencantumkan nomor rekening atau sejenisnya hal tersebut dapat berdampak pada diri pemain slot jika terjadi sesuatu yang menimbulkan terkurasnya uang yang ada di rekening.
3. Tindakan judi slot *online* termasuk kejahatan siber karena memanfaatkan komputer, handphone, atau yang lain yang dapat terhubung dengan internet. Meningat judi slot *online* termasuk kejahatan *computer-related betting*.
4. Tindakan judi slot *online* dapat berlangsung secara lintas negara, seperti halnya pada kasus yang terjadi pada nomor perkara LP/A/29/SPKT.SATRESKRIM POLRETABES SEMARANG/POLDA JATENG bahwa seorang bandar atau pemilik situs Bonus138 berada di Kamboja, namun hal tersebut tidak menjadi penghalang untuk dilangsungkannya

praktik perjudian slot *online* di negara Indonesia sebab melalui adanya internet atau *cyber space* dengan mudah dapat dilakukan.

Kemarakan kasus dalam bidang *cyber crime* selalu melekat di sekitar kehidupan manusia. Alangkah pentingnya juga menelusuri faktor penyebab munculnya kejahatan *cyber crime*, adapun faktornya meliputi:

1. Rendahnya pengetahuan tentang bahaya judi slot *online*. Hal tersebut dapat disebabkan karena minimnya sosialisasi dari pihak kepolisian maupun minimnya edukasi dari pihak orang tua tentang penggunaan gadget dan internet secara benar.
2. Kesenjangan sosial di negara yang semakin maju, sehingga kurang memperhatikan tingkat kesejahteraan rakyat. Seperti halnya pada penjelasan penulis sebelumnya, bahwa adanya perbedaan kelas sosial di kalangan masyarakat mendorong rasa kegagalan mencapai sesuatu. Maka pemain judi slot *online* tertarik untuk bermain hingga kecanduan dan berpikiran dengan begitu maka dapat mendorong dirinya memiliki uang banyak.
3. Ketergantungan pada internet yang semakin populer di masyarakat, sehingga dapat dengan mudah mencari tahu sesuatu pada sosmed, media elektronik, dan *cloud*. Berkaitan dengan kasus judi slot, masyarakat dapat mengetahui permainan tersebut akibat bertebaran promosi judi slot di berbagai sosial media. Hal tersebut sangat merusak generasi saat ini, yang berdampak tidak sedikit orang melakukan kejahatan tersebut.
4. Butuh validasi dari orang-orang sekitar. Orang yang menjadi pelaku judi slot baik itu sebagai promotor, pemain, bandar merasa bahwa dirinya sangat keren dan berani karena sudah

mencoba. Faktanya tindakan tersebut dapat mencoreng nama baiknya sendiri.

5. Keterbukaan teknologi, sehingga dimana pun dan kapan pun dapat mengakses internet tanpa dibatasi sesuatu. Melangsungkan kejahatan yang berbasis *online*, dapat dilakukan secara fleksibel. Seperti halnya judi slot, dalam mempromosikan maupun memainkannya dapat dilakukan tanpa memandang ruang dan waktu.
6. Kelalaian dari orang yang bersangkutan
7. Cerminan gaya hidup seseorang

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian penulis yang berjudul “Analisis Kriminologi Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Slot *Online* Sebagai Bentuk *Cyber Crime* (Studi Kasus di Polrestabes Semarang) dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Pengaturan Hukum Positif Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Slot *Online* Sebagai Bentuk *Cyber Crime*

Penerapan aturan mengenai perjudian sebagai wujud implementasi asas *lex specialis derogate legi generali* yaitu Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Aturan di dalam pasal tersebut perlu diatur kembali mengenai pihak-pihak yang bersangkutan seperti halnya yang diatur dalam KUHP. Sebab pengenaan ancaman pidana judi slot *online* masih ada yang mengacu dengan KUHP. Kemudian aturan umum yang saat ini diberlakukan mengacu pada pasal 303 dan 303 bis KUHP. Sebab KUHP Nasional diberlakukan 2026 mendatang. Ancaman pidana pada KUHP Nasional Pasal 426 dan 427 mengesampingkan keadilan retributif.

2. Analisis Kriminologi Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Slot *Online* Sebagai Bentuk *Cyber Crime*

Ruang lingkup kriminologi meliputi adanya pelaku, korban, kejahatan, dan reaksi masyarakat. Berhubungan dengan tindak perjudian *online* pelaku dapat dibagi menjadi lima yaitu bandar judi slot *online*, pemain, promotor, marketing judi slot *online*, penyedia jasa pembayaran Sedangkan korban dalam tindak perjudian *online* adalah

pemain, keluarga pemain, pemerintah. Kemudian reaksi yang dapat timbul dari masyarakat berupa penerimaan, penolakan dan stigma. Untuk mengetahui sebab-sebab terjadinya kejahatan judi slot *online*, maka menggunakan teori asosiasi differential, teori kontrol sosial, teori anomie, teori biologi criminal yang hasilnya sesuai dengan sebab-sebab kejahatan pada tindak pidana judi slot *online*.

B. Saran

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan oleh penulis, maka penulis memberikan saran yaitu:

1. Perlu dibentuknya aturan lebih rinci oleh legislator khususnya dalam Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik mengenai unsur tindak pidana dan ancaman pidana pada tiap-tiap subyek dan modus operandi yang digunakan.
2. Bagi aparat penegak hukum baik itu kepolisian, kejaksaan, hakim, kominfo maupun lembaga di luar itu yang masih memiliki kewenangan guna memberantas maraknya perjudian slot *online* diharapkan dapat berkoordinasi secara kompak dalam upaya memberantas situs, bandar, maupun admin slot dan dapat mengimplementasikan aturan dengan benar.
3. Bagi akademik, diharapkan penulisan penelitian ini dapat dijadikan sumber rujukan untuk peneliti lainnya dalam mengembangkan topik penelitian. Untuk mengembangkan topik penelitian, penulis sarankan dengan menambahkan variabel yang berbeda.

4. Bagi masyarakat, diharapkan dapat meningkatkan kualitas SDM dan menyadari bahwa praktik tindak pidana judi slot *online* sangat tidak menguntungkan dan lebih baik memutuskan untuk berhenti apabila telah kecanduan. Bagi masyarakat yang belum terjerumus pada perjudian diharapkan dapat memikirkan resiko yang timbul dikemudian hari. Dengan demikian, masyarakat dapat turut berupaya dalam meminimalisasi angka kriminalitas perjudian slot *online*.
5. Pada karya ilmiah penulis terdapat keterbatasan yaitu hanya melakukan penelitian mengenai pengaturan judi slot *online* pada aturan umum KUHP Nasional secara teoritis saja, serta meneliti sebab kejahatan hanya dari seorang promotor, marketing, dan pemain judi slot *online*. Sedangkan masih terdapat problematika lain yang perlu diketahui seperti implementasi aturan umum mengenai perjudian pada KUHP Nasional setelah diberlakukan pada tahun 2026 mendatang dan meneliti sebab-sebab kejahatan dari seorang bandar, admin, maupun meninjau perlindungan hukum terhadap korban spamming promosi judi slot *online* melalui sms ataupun media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- A, Gumilang. *Kriminalistik*. Bandung: Angkasa, 1993.
- A, Wahib dan Labib M. *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)* . Bandung: Refika Aditama, 2005.
- Abdullah, Mustafa dan Ruben Ahmad. *Intisari Hukum Pidana*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1986.
- Alam, A. S. dan Amir Ilyas. *Pengantar Kriminologi*. Refleksi: Makassar, 2010.
- Algra, N.E.dan HRW. Gokkel, *Kamus Istilah Hukum Fockema Andreae*, diterjemahkan oleh Saleh Adiwinata dkk. Jakarta: Bina Cipta, 1983.
- Ali, Zainuddin. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika, Cet. 5, 2014.
- Arief, Barda Nawawi. *Tindak Pidana Mayantara (Perkembangan Kajian Cyber Crime di Indonesia)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006.
- B, Simanjuntak. *Benerapa Aspek Patologi Sosial*. Bandung: Alumni, 1981.
- Bonger, W.A. *Pengantar tentang Kriminologi*, Diperbarui oleh G.Th Kempe, Terjemahan oleh R.A. Koenoen, Diperbaiki oleh B.M. Reksodipoetro Jakarta: PT Pembangunan, 1982.
- Chazawi, Adami. *Pelajaran Hukum Pidana Bagian 1*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2002.
- Dahlan, Zaini. *Al-Quran dan Tafsirnya*. Yogyakarta: Dana Bhakti Wakaf, 1995.
- Dirdjosisworo, Soedjono. *Sinopsis Kriminologi Indonesia*. Jakarta: Mandar Maju, Bandung, 1992.

- _____, Soedjono. *Doktrin-Doktrin Kriminologi*. Bandung: Alumni, 1969.
- Edrisy, Ibrahim Fikma. *Kriminologi*. Bandar Lampung: Pusaka Media, 2023.
- Elmina, Aroma Martha, *Kriminologi Sebuah Pengantar*, Yogyakarta: Buku Litera, 2020
- Hamzah, Andi. *Asas- Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- _____. *Hukum Pidana Indonesia*. (Jakarta: Sinar Grafika, 2017)
- Ismu Gunadi, Jonaedi Efendi. *Cepat dan Mudah Memahami Hukum Pidana*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Jonaedi Efendi, Johnny Ibrahim. *Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Kartono, Kartini. *Patologi Sosial*, Jilid 1. Jakarta: Rajawali Pers, 1998.
- Koesnoen, R.A. *Pengantar Kriminologi*. Indonesia: Ghalia, 1997.
- Lexy J Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011
- Mahmud, Petter Marzuki. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana, Cet. 7, 2011.
- Moeljatno, *Asas-Asas Hukum Pidana*, Jakarta: Bina Aksara, 1985.
- _____, *Perbuatan Pidana dan Pertanggung Jawab Pidana*, (Pidato Dies Natalis Universitas Gadjah Mada VI Yogyakarta, 1955), dalam K. Wantjik Saleh, 1983. *Tindak Pidana Korupsi dan Suap*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1955.

- _____. *Kejahatan Terhadap Ketertiban Umum*. Bina Aksara: Jakarta, 1984.
- Mustofa, Muhammad. *Kriminologi-Kajian Sosiologi terhadap Kriminalitas, Perilaku Menyimpang dan Pelanggaran Hukum*. Bekasi: Sari Ilmu Prayama, 2010.
- R.A.Koesnoen. *Pengantar Kriminologi*. Indonesia: Ghalia, 1997.
- Poernomo, Bambang. *Asas-Asas Hukum Pidana*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1993.
- Prakoso, Abintoro. *Kriminologi dan Hukum Pidana*. Yogyakarta: Laksbang Grafika, 2013.
- Priyanto, Anang. *Kriminologi*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012.
- Prodjodikoro, Wirjono. *Asas-Asas Hukum Pidana di Indonesia*. Bandung: Ereson, 1986.
- Sahetapy, *Teori Kriminologi Suatu Pengantar*, Bandung: Citra aditya bakti, 1992.
- Saleh, K. Wantjik. *Tindak Pidana Korupsi dan Suap*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1983.
- Saleh, Roeslan. *Perbuatan Pidana dan Pertanggungjawaban Pidana Dua Pengertian Dasar dalam Hukum Pidana*. Jakarta: Aksara Baru, 1981.
- Situmeang, Sahat Maruli T. *Buku Ajar Kriminologi*. Depok: PT Rajawali Buana Pusaka, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta, 2017.
- Susanto, I.S. *Kriminologi*. Yogyakarta: Genta Publishing, 2011.
- Suteki, Galang Taufani. *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori, dan Praktik)*. Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018.

- Soesilo, R. *Kriminologi Pengetahuan Tentang Sebab-Sebab Kejahatan*. Bogor: Politea, 1985.
- Dwi, Andika Yuliardi Puti piyana, *Kriminologi (Sebab-Sebab Terjadinya Kejahatan)*, Depok: Rajawali Pers, 2021
- Soekanto, Soerjono dkk., *Kriminologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1981.
- Syarjaya, E.Syibili. *Tafsir Ayat-ayat Ahkam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.
- Topo santoso, Eva Achjani. *Kriminologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001.
- Utari, Indah Sri. *Aliran dan Teori dalam Kriminologi*. Yogyakarta: Thafa Media, 2012.
- Wahib A, Labib M. *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*. Bandung: Refika Aditama, 2005.
- Widodo. *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi Cyber Crime Law: Telaah Teoritik dan Bedah Kasus*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2013.
- Widodo, Wahyu. *Kriminologi dan Hukum Pidana*. Semarang: Universitas PGRI Press, 2015.
- Wisnubroto, Aloysius. *Kebijakan Hukum Pidana dalam Penanggulangan Penyalahgunaan Komputer*. Yogyakarta: Universitas Atmajaya, 1999.
- Zaini Dahlan. *Al-Quran dan Tafsirnya*. Yogyakarta: Dana Bhakti Wakaf, 1995.
- E.Syibili Syarjaya. *Tafsir Ayat-ayat Ahkam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.

JURNAL

- Anthony, Muhammad., Mas Agus. "Cyber Crime Dalam Sudut Pandang Hukum Pidana", *Jurnal Kewarganegaraan*, vol. 6, 2022
- Dewi Bunga, "Kebijakan Formulasi Judi Online Dalam Hukum Indonesia", *Vyavaharaduta*, vol. xiv, 2019.
- Fatimah, Siti dan Taun, "Tinjauan Yuridis Terhadap Pelaku Tindak Pidana Perjudian Online Di Indonesia," *Innovative: Journal Of Social Science Research*,, vol. 3, no. 2, 2023.
- Hidayat, Atang dan Helmalia Fabela, "Tindak Pidana Perjudian Togel (Toto Gelap) Online Berdasarkan Pasal 303 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Dihubungkan Dengan Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan," *Jurnal Kebaruan* 1, no. 1, 2023.
- Juanunes, Edruardo Sembiring dan Padmono Wibowo, "Overcrowded Pada Rumah Tahanan Negara Dan Lembaga Pemasyarakatan Di Indonesia," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 6, 2022.
- Malau, Parningotan. "Tinjauan Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Baru 2023", *Al-Manhaj: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*, vol. 5, 2023.
- Prang, Gianiddo Marcelino. "Pertanggungjawaban Pelaku Tindak Pidana Judi (Sabung Ayam)", *Lex Crimen*, vol. VIII, 2019.
- Prakoso, Abintoro. *Kriminologi dan Hukum Pidana*. Yogyakarta: Laksbang Grafika, 2013
- Purnawinata, Dody Tri. "Aspek Hukum Pidana Dalam Perjudian Secara Online", *Solusi*, vol. 19, 2021.
- Ridwan, dkk., "Relevansi Fungsi dan Tujuan Hukum Islam dalam Era Modern", *Al-Mustla: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman dan*

Kemasyarakatan, vol. 5, 2023.

Waney, Geraldy. “Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 bis KUHP)”, *Lex Crimen*, vol. 5, 2019.

SKRIPSI

Agung, Pratomo. “Tindak Pidana Perjudian Bola Online dalam Putusan Pengadilan Negeri Kudus Nomor: 30/Pid.B/2020/PN. Kds”, *Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*, 2021.

Ahmadun. “Tinjauan Hukum Pidana Islam terhadap Sanksi Judi Online Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE: Studi Kasus Endorsement Konten Situs Judi Online pada Media Sosial Instagram”, *Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo*, 2020.

Maharani, Nabila Putri. “Kajian Kriminologis Terhadap Anak di Bawah Umur yang Melakukan Perjudian *Online*(Slot) di Wilayah Hukum Kota Jambi”, *Skripsi Universitas Batanghari Jambi*, 2022.

Muzakkir, Abdul. “Tinjauan Kriminologi terhadap Tindak Pidana Kupon Putih di Kabupaten Maros”, *Skripsi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 2017.

Sastra, Handika. “Analisis Hukum Pidana Islam terhadap Tindak Pidana Judi Online di Desa Kedung Malang Kec. Kedung Kab. Jepara”, *Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*, 2019.

UNDANG-UNDANG

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1974 Tentang Penertiban Perjudian.

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 1946 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP).

Undang-Undang RI Nomor 1 Tahun 2023 Tentang Kitab Undang-Undang Hukum Pidana

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

WAWANCARA

AFEP. Semarang, 04 September 2024

BRIPTU Andika. Wawancara. Semarang, 28 Agustus 2024

BRIPTU Habibullah. Wawancara. Semarang, 28 Agustus 2024

BRIPTU Habibullah. Wawancara. Semarang, 02 September 2024

IPTU Yusuf Setya Budhi. Wawancara. Semarang, 25 Juli 2024

IPTU Yusuf Setya Budhi. Wawancara. Semarang, 28 Agustus 2024

MIS. Semarang, 02 September 2024

MT. Semarang, 03 September 2024

NJ. Semarang, 03 September 2024

YM. Semarang, 21 September 2024

INTERNET

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa KBBI VI Daring.
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/slot>, 25 Mei 2024.

Berita Kominfo, “Berantas Judi *Online*, Pemerintah Manfaatkan AI dan Perkuat Kolaborasi,” (Jakarta, 2024),
<https://www.kominfo.go.id/berita/berita-kominfo/detail/berantas-judi-online-pemerintah-manfaatkan-ai-dan-perkuat-kolaborasi>, 28 September 2024.

- Dafi, Muchammad Yusuf, "Ratusan Kasus Judi Di Jateng Diungkap, Paling Banyak Di Pati," *Kompas*, September 2023, <https://regional.kompas.com/read/2023/09/15/174704978/ratusan-kasus-judi-di-jateng-diungkap-paling-banyak-di-pati>.
- Denisa Tristiany, "Polrestabes Semarang Tangkap Komplotan Judi Online Jaringan Kamboja," (Jakarta, 2023), <https://www.rri.co.id/hukum/483750/polrestabes-semarang-tangkap-komplotan-judi-online-jaringan-kamboja>, 04 Maret 2024.
- Humas Resta Pati, "Selama Operasi Pekat Candi 2024, Polresta Pati Ungkap 319 Kasus," *Berita Polresta Pati*, 2024, <https://www.polrestapati.com/id/selama-operasi-pekat-candi-2024-polresta-pati-ungkap-319-kasus>, 24 November 2024
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), Kamus Versi Online/daring (Dalam Jaringan), <https://kbbi.web.id/judi>, 23 Mei 2024.
- Lutfan, Muhammad. "Terlilit Pinjol dan Main Judi Slot, Pria di Semarang Akhirnya Hidup." <https://kumparan.com/kumparannews/terlilit-pinjol-dan-main-judi-slot-pria-di-semarang-akhiri-hidup-21tbexvI7fz/full>, 01 Maret 2024.
- Muhamad, Nabilah. "Tren Judi Online di Indonesia Terus Meningkat, Nilainya Tembus Rp100 T pada 2022", <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/09/27/tren-judi-online-di-indonesia-terus-meningkat-nilainya-tembus-rp100-t-pada-2022>, 20 November 2023.
- Pratama, Rizky L. "Apa Itu Judi Slot? Berikut Pengertian, Sejarah, Risiko, hingga Ancaman Pidananya", <https://www.kompas.tv/lifestyle/427835/apa-itu-judi-slot-berikut-pengertian-sejarah-risiko-hingga-ancaman->

pidananya?page=all, 26 Mei 2024.

Purbo, Onno W. *Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi*, Computer Network Research Group, ITB, 2007. Lihat dalam yc1dav@garuda.drn.go.id, 26 Mei 2024.

Richtel, Matt. “*Technology: Trade Group Says U.S. Ban on Net Gambling Violates Global Law*”, <https://www.nytimes.com/2004/03/26/business/technology-trade-group-says-us-ban-on-net-gambling-violates-global-law.html>, 26 Mei 2024.

LAMPIRAN

Daftar Pertanyaan Wawancara Kepada Aparat Kepolisian

1. Berapa banyak kasus perjudian slot online yang telah ditangani oleh pihak Kepolisian dalam kurun waktu 3 tahun terakhir ini?
2. Bagaimana Kepolisian mengumpulkan dan menganalisis data terkait perjudian slot online? selain adanya laporan masuk, apakah pihak kepolisian itu pernah menemukannya sendiri lalu menindak atau pihak kepolisian itu mendeteksi kejahatan tersebut dengan memanfaatkan teknologi secara khusus
3. Pada kasus judi slot online, pihak kepolisian kebanyakan menangkap seorang bandar judi nya atau seorang pemain?
4. Kebanyakan dari mereka menggunakan sarana apa dalam memainkan judi slot online?
5. Berdasarkan kasus-kasus judi slot online yang telah ditindaklanjuti Polrestabes/Polsek, pelaku yang ditangkap itu apakah masih muda atau ada yang sudah berumah tangga?
6. Bagaimana pihak kepolisian menangani kasus-kasus perjudian tersebut?
7. Dalam proses penyelidikan dan penyidikannya itu sendiri apakah sudah berjalan secara maksimal? Apa kendalanya pada proses penyelidikan?
8. Bagaimana kepolisian melakukan penyamaran dan pengamatan dalam penyelidikan tindak pidana judi slot online
9. Pada dasarnya judi slot online itu kan cara mengaplikasikannya bersifat private ya pak, nah untuk menemukan bukti-bukti tersebut itu bagaimana? dan kendalanya apa saja? Karena kalau dalam penyidikan itu belum dapat menghadirkan bukti yang cukup, akan berdampak pada pelaku yang dapat terhindar dari ancaman yang telah diatur perundang-undangan
10. Bagaimana argumentasi polisi terhadap bukti yang didapatkan secara elektronik, bukankah hal tersebut rentan dimanipulasi

oleh pelaku? Bagaimana polisi menindaklanjuti dan dapat menguatkan bahwa bukti yang didapat itu bersifat sah?

11. Bagaimana upaya yang dapat dilakukan aparat kepolisian dalam mengatasi maraknya judi slot *online*?
12. Sejauh ini, dalam melakukan upaya pemberantasan judi slot *online*, apakah polisi juga telah melakukan kerja sama dengan lembaga pendidikan dan pihak masyarakat? contoh bentuk tindakan aktualisasi yang telah dilakukan polisi terhadap pihak lain itu meliputi apa saja?
13. Apakah kepolisian sudah menerapkan aturan judi *online* yang tercantum pada UU ITE dengan baik? semua kasus judi slot *online* sudah ditangani dengan baik menggunakan ketentuan tersebut?
14. Apakah dalam menangani kasus judi slot *online*, aparat kepolisian mempunyai kebijakan khusus terkait perkara tersebut? Mengingat judi slot *online* ini termasuk *cyber crime*
15. Bagaimana Kepolisian menyesuaikan kebijakan dan strategi tersebut dengan perkembangan perjudian slot *online*?

Daftar Pertanyaan Kepada Pelaku Judi Slot Online

1. Sudah berapa lama bermain judi slot *online*?
2. Jika sampai detik ini Anda masih bermain judi, seberapa sering Anda bermain judi tersebut?
3. Apakah orang tua Anda mengetahuinya?
4. Apakah teman-teman Anda juga melakukan hal serupa?
5. Apakah masyarakat di sekitar Anda mengetahui tindakan yang telah Anda lakukan?
6. Apakah Anda tahu bahwa telah terdapat larangan bermain judi di Undang-Undang?
7. Apakah Anda tahu bahwa di dalam agama Islam telah melarang perjudian?
8. Apakah faktor ekonomi mendorong Anda untuk berjudi?
9. Anda mengetahui berbagai situs judi itu darimana?

10. Situs judi manakah yang sering Anda gunakan? Mengapa Anda menggunakan situs tsb?
11. Apakah semua situs aman digunakan untuk bermain?
12. Jika Anda telah berhenti bermain judi, faktor apa yang membuat Anda memutuskan untuk berhenti?
13. Apa saja yang perlu diisi dalam situs sebelum bermain?
14. Berapa Anda melakukan deposit sebelum bermain?
15. Berapa biaya minimal hingga maksimal deposit?
16. Bagaimana mekanisme bermain judi slot *online*?
17. Sejauh ini, Anda pernah kalah berapa kali?
18. Berapa nominal tiap kekalahan yg Anda tanggung?
19. Bagaimana sikap Anda dalam menghadapi kekalahan tsb?
20. Apakah Anda pernah hingga melakukan pinjol atau menjual barang-barang harga Anda hanya untuk judi?
21. Darimana uang yang Anda dapatkan untuk membayar atas kekalahan judi?
22. Sejauh ini, sudah berapa kali Anda menang?
23. Bagaimana proses pengambilan uang dari situs tersebut?
24. Berapa saja nominal kemenangan Anda selama ini?
25. Apakah rekening Anda pernah tersedot secara tiba-tiba karena situs judi slot?

Dokumentasi Wawancara dengan Pihak Kepolisian



Wawancara dengan IPTU Yusuf Selaku Kasubnit II Unit Pidana Umum



Wawancara dengan Briptu Habibullah Selaku Penyidik Pidana Umum



Wawancara dengan BRIPTU Andhika Selaku Penyidik Unit
Tipidter

Dokumentasi dengan Pelaku Judi Slot *Online* di Kecamatan Mijen



Wawancara dengan MIS Selaku Pemain Judi Slot *Online*



Wawancara dengan AFEP Selaku Pemain Judi Slot *Online*



Wawancara dengan MT Selaku Pemain Judi Slot *Online*



Wawancara dengan NJ Selaku Pemain Judi Slot *Online*



Wawancara dengan YM Selaku Pemain Judi Slot *Online*

Dokumentasi dengan Narapidana Judi Slot *Online* di Lapas Kelas I Semarang



**Wawancara dengan DSDAR dan K Promotor sekaligus Pemain
Judi Slot *Online***

Surat Izin Penelitian di Polrestabes Semarang



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM
 Jalan Prof. Dr. H. Hamka Semarang 50185
 Telepon (024)7601291, Faksimili (024)7624691, Website : <http://fsh.walisongo.ac.id>.

Nomor : B-3307/Un.10.1/K/PP.00.09/5/2023
 Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth. :

Kepala Kepolisian Resor Kota Besar Semarang
 di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, mahasiswa kami :

N a m a : **Qothrun Nada Zahrotun Nabila**
 N I M : 2102056041
 Tempat, Tanggal Lahir : Semarang, 24 Desember 2002
 Jurusan : Ilmu Hukum (IH)
 Semester : VI (Enam)

sangat membutuhkan data guna penulisan skripsi yang berjudul :

"Analisis Kriminologi Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Slot Online Sebagai Bentuk Cyber Crime (Studi Kasus di Ngaliyan)"

Dosen Pembimbing I : Dr. M. Harun, S.Ag., M.H
 Dosen Pembimbing II : Nazar Nurdin, M.S.I

Untuk itu kami mohon agar mahasiswa tersebut diberi izin untuk melaksanakan penelitian, wawancara, dan atau mendapatkan salinan dokumen di wilayah/lembaga/instansi yang Bapak/Ibu pimpin selama 3 (tiga) bulan sejak diizinkan.

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan :

1. Proposal Skripsi
2. Fotocopy Identitas Diri (Kartu Mahasiswa)

Demikian atas kerjasama Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Semarang, 27 Mei 2024

a.n Dekan,
 Kabag. Tata Usaha,



Abdul Hakim

Tembusan :
 Dekan Fakultas Syariah dan Hukum UIN Walisongo (sebagai laporan)

Surat Izin Penelitian di Lapas Kelas I Semarang



KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
REPUBLIK INDONESIA

KANTOR WILAYAH JAWATENGGAH

Jalan Dr. Cipto No.64 Semarang 50124 Telepon (024)3543063
Laman: jateng.kemenkumham.go.id – surel: kanwil.jateng@kemenkumham.go.id

Nomor	: W.13.UM.01.01-2167	12 September 2024
Sifat	: Biasa	
Lampiran	: 1 (Satu) Berkas	
Hal	: Izin Penelitian	

Yth. Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum
Universitas Islam Negeri Walisongo
di-
Tempat

Sehubungan dengan surat Saudara Nomor : B-5800/Un.10.1/K/PP.00.09/9 /2024 tanggal 05 September 2024 perihal sebagaimana tersebut pada pokok surat, bersama ini dengan hormat kami sampaikan bahwa pada prinsipnya menyetujui atau memberikan izin kepada mahasiswa dibawah ini untuk melaksanakan Penelitian di Lembaga Pemasyarakatan Kelas I Semarang dalam rangka mendapatkan data untuk penyusunan Skripsi dengan judul "**Analisis Kriminologi Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Slot Online Sebagai Bentuk Cyber Crime (Studi Kasus di Polrestabes Semarang)**", yang akan dilaksanakan pada bulan September 2024 sampai dengan bulan Oktober 2024.

Adapun identitas mahasiswa yang dimaksud yaitu :

Nama : Qothrun Nada Zahrotun Nabila

NIM : 2102056041

Sebelum mengadakan kegiatan penelitian agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Terlebih dahulu berkoordinasi dengan Kepala Lembaga Pemasyarakatan Kelas I Semarang.
2. Selama melaksanakan kegiatan harus mentaati SOP yang ada.
3. Tidak diperkenankan mengambil gambar / foto/ shoting / video lingkungan Lapas tanpa seizin Kepala Lembaga Pemasyarakatan Kelas I Semarang
4. Menyerahkan hasil penelitian kepada Kepala Divisi Pemasyarakatan Kanwil Kemenkumham Jawa Tengah dan Kepala Lembaga Pemasyarakatan Kelas I Semarang masing-masing 1 (satu) eksemplar

Demikian disampaikan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

A.n.Kepala Kantor Wilayah
Kepala Divisi Pemasyarakatan



(Ditandatangani secara elektronik oleh :

Kadiyono

NIP. 196705281992031001

Tembusan :

1. Kepala Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Jawa Tengah (sebagai Laporan)
2. Kepala Lembaga Pemasyarakatan Kelas I Semarang.

Surat Izin Penelitian Kepada Informan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM**

Jalan Prof. Dr. H. Hamka Semarang 50185

Telepon (024)7601291, Faksimili (024)7624691, Website : <http://fsh.walisongo.ac.id>.

Nomor : B-3379/Un.10.1/K/PP.00.09/5/2023
Lampiran : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth. :

Para Informan Penelitian
di tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, mahasiswa kami :

N a m a : **Qothrun Nada Zahrotun Nabila**
N I M : 2102056041
Tempat, Tanggal Lahir : Semarang, 24 Desember 2002
Jurusan : Ilmu Hukum (IH)
Semester : VI (Enam)

sangat membutuhkan data guna penulisan skripsi yang berjudul :

"Analisis Kriminologi Terhadap Pelaku Tindak Pidana Judi Slot Online Sebagai Bentuk Cyber Crime (Studi Kasus di Ngaliyan)"

Dosen Pembimbing I : Dr. M. Harun, S.Ag., M. H.
Dosen Pembimbing II : Nazar Nurdin, M.S.I

Untuk itu kami mohon agar mahasiswa tersebut diberi izin untuk melaksanakan penelitian, wawancara, dan atau mendapatkan salinan dokumen di wilayah/lembaga/instansi yang Bapak/Ibu pimpin selama 3 (tiga) bulan sejak diizinkan.

Sebagai bahan pertimbangan bersama ini kami lampirkan :

1. Proposal Skripsi
2. Fotocopy Identitas Diri (Kartu Mahasiswa)

Demikian atas kerjasama Bapak/ Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Semarang, 28 Mei 2024

a.n. Dekan,
Kabag. Tata Usaha,



Abdul Hakim

Tembusan :
Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Walisongo (sebagai laporan)

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di Polrestabes Semarang

**KEPOLISIAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA
DAERAH JAWA TENGAH
RESOR KOTA BESAR SEMARANG**



SURAT - KETERANGAN

Nomor : Sket/ 151 /X/YAN.2.4./2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,

1. Nama : SULASNO, S.Pd., M.M., M.H.
2. NRP : 69050538
3. Pangkat : AJUN KOMISARIS BESAR POLISI
4. Jabatan : KABAG SDM POLRESTABES SEMARANG

Dengan ini menerangkan bahwa

1. Nama : QOTHRUN NADA ZAHROTUN NABILA
2. NIM : 2102056041
3. FAKULTAS : HUKUM
4. UNIV : UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

Telah selesai melaksanakan kegiatan penelitian bertempat di Polrestabes Semarang dengan sangat baik dan memuaskan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 4 Oktober 2024
a.n. KAPOLRESTABES SEMARANG POLDA JATENG



SULASNO, S.Pd., M.M., M.H.
AJUN KOMISARIS BESAR POLISI NRP 69050538

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di Lapas Kelas I Semarang



KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR WILAYAH JAWA TENGAH
LEMBAGA PEMASYARAKATAN KELAS I SEMARANG
Jalan Raya Semarang-Boja KM 4, Wates, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50188
Telepon: (024) 76433499
Laman: lapasemarang.kemkumham.go.id; Surel: lpsemarang@gmail.com

SURAT KETERANGAN
NOMOR : W.13.PAS.PAS.1-UM.01.01-173

Berdasarkan surat Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Jawa Tengah Nomor: W.13.UM.01.01-2167 tanggal 12 September 2024 tentang Izin Penelitian di Lembaga Pemasyarakatan Kelas I Semarang, maka bersama ini:

Nama : Hidayat Galih Saputro
NIP : 198305092007031001
Pangkat/ Gol. : Penata / (III/c)
Jabatan : Kepala Sub Bagian Umum
Lembaga Pemasyarakatan Kelas I Semarang

Menerangkan bahwa mahasiswa/i sebagai berikut :

Nama : Qothrun Nada Zahrotun Nabila
NIM : 2102056041
Institusi : Fakultas Syari'ah dan Hukum
Universitas Islam Negeri Walisongo

Benar telah melaksanakan Penelitian di Lembaga Pemasyarakatan Kelas I Semarang pada bulan September 2024 sampai dengan bulan Oktober 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 28 September 2024

Kepala Sub Bagian Umum

Hidayat Galih Saputro
NIP. 198305092007031001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas

1. Nama : Qothrun Nada Zahrotun Nabila
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. Tempat, Tanggal Lahir : Semarang, 24 Desember 2002

B. Pendidikan

1. Tahun 2015-2018: SMP Negeri 23 Semarang
2. Tahun 2018-2021: SMA Negeri 8 Semarang
3. Tahun 2021-2024: Universitas Islam Negeri Walisongo

C. Organisasi

1. JQH el-Fasya eL-Febi

D. Pengalaman Magang

1. Pengadilan Tata Usaha Negara Semarang
2. Pengadilan Negeri Klaten
3. Pengadilan Agama Klaten
4. Kejaksaan Negeri Ambarawa
5. *Law Office Atatin Malihah & Partners Advocates & Legal Consultant*